Nintendo Wii · Wii U · 3DS · DS · Wii/DS Ware · Retro
06/13 · Ausgabe 194 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 06

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

TIPPS & TRICKS-SPECIAL:
LUIGI'S MANSION 2 & FIRE EMBLEM

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST 2

Die Sensation: Der SNES-Klassiker wird auf dem 3DS fortgesetzt!

VORSCHAU

Mario & Luigi: Dream Team Bros. (3DS)
New Super Luigi U (Wii U)
Mario Golf World Open (3DS)
Mario Party (3DS)
Yoshi's Island (3DS)
Pikmin 3 (Wii U)

TEST

Resident Evil: Revelations (Wii U)
Lego City: Undercover (3DS)
Pokémon Mystery Dungeon (3DS)

AUSFÜHRLICH GETESTET!

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D

So gut ist das neueste Game mit dem Nintendo-Affen für den 3DS!

EIN KLEINER VOGEL AUF EINEM GROSSEN ABENTEUER!

100 PROZENT GEWALTFREI!

HIGHLIGHTS:

- LEICHT ZU ERLERNENDES SPIELPRINZIP.
- 100 PROZENT GEWALTFREI, SODASS AUCH KLEINE KINDER PROBLEMLOS DIE ABENTEUER DER BIRDIES ERLEBEN KÖNNEN.
- VIELFÄLTIGE LEVEL: DEIN ABENTEUER FÜHRT DICH VON DSCHUNGELLANDSCHAFTEN ÜBER WÜSTENDÜNEN BIS HIN ZU VERSCHNEITEN BERGEN, IN DENEN EIN FINSTERES SCHLOSS DARAUF WARTET, VON DIR BEFREIT ZU WERDEN.

NUR EUR 1,79

BIRDIES RUN FOR KIDS

Scanne den QR-Code mit deinem Smartphone oder besuche uns im App-Store!

Made for iPod iPhone iPad

computec MEDIA

ENTWICKLER: ANDREAS OTTEN

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Da geht was! Angesichts der in ihrer Anzahl zwar überschaubaren, aber dafür sehr hochwertigen Spiele-Neuerscheinungen der letzten Monate, des mittlerweile sehr gut bestückten Shops und der zahlreichen Neuankündigungen haben Nintendo-Fans allen Grund zur Freude. Der kleine 3D-Handheld ist endlich richtig durchgestartet, die Wii U nimmt dank des kontinuierlich wachsenden Spieleangebots (langsam) an Fahrt auf. In den vergangenen Wochen drückte Nintendo weiter auf die Tube: Für den 3DS wurden *Zelda: A Link to the Past 2*, *Mario Party* und *Yoshi's Island* für den 3DS angekündigt sowie neue Infos zu *Mario & Luigi: Dream Team Bros.*, *Mario Golf World Tour* und weiteren Handheld-Games preisgegeben. Der Wii U hingegen wurde ein Update spendiert, das der Heimkonsole endlich richtig Beine macht, die Virtual Console wurde gestartet und so ganz nebenbei gab's noch ein paar Neuigkeiten zu *New Super Luigi U* und *Pikmin 3*. Spannende Berichte dazu sowie zu weiteren kommenden Wii-U- und 3DS-Games findet ihr im Vorschauteil der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE.
Auch die Teststrecke ist diesmal bestens besetzt: Neben *Donkey Kong Country Returns 3D*, *Pokémon Mystery Dungeon* und *Lego City: Undercover* für den 3DS hat sich die Redaktion in dieser Ausgabe *Resident Evil: Revelations* und *Injustice: Götter unter uns* für die Wii U vorgeknöpft – ebenso wie die coolsten Neuerscheinungen im Nintendo eShop. Über die Kaufberatung hinaus stehen wir euch beim Spielen diesmal mit unserem Tipps-Special zu aktuellen Hits wie *Fire Emblem: Awakening* und *Luigi's Mansion 2* zur Seite.

Wie jeden Monat erwarten euch auch in dieser N-ZONE heiße News, Meinungen, Neuigkeiten aus der Community und natürlich die beliebten Retro-Reportagen. Wer sich darüber hinaus über die Welt der Videospiele informieren oder Teil unserer großen Online-Community sein möchte, dem legen wir unsere Homepage www.n-zone.de ans Herz. Schaut doch mal vorbei!

Viel Vergnügen mit der Lektüre der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D (Test)

Seite 40

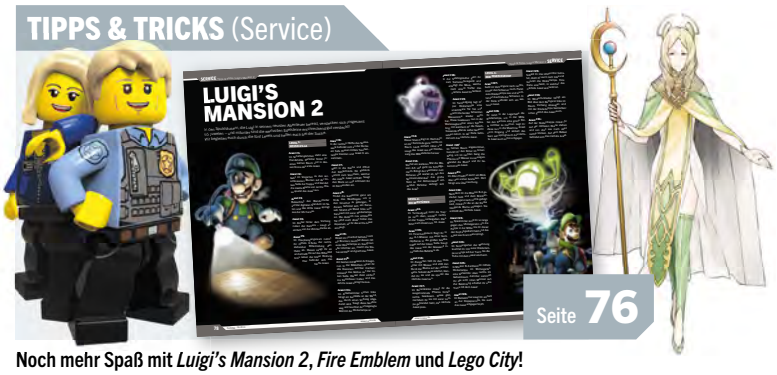
Donkey Kong ist zurück: Das neue 3DS-Affenspektakel im Test!

ZELDA: A LINK TO THE PAST 2 (Vorschau)

Seite 16

Die Sensation: Nintendo bringt *Zelda: A Link to the Past 2* für den 3DS!

TIPPS & TRICKS (Service)



Seite 76

Noch mehr Spaß mit *Luigi's Mansion 2*, *Fire Emblem* und *Lego City*!

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  Donkey Kong Country Returns 3D: Unser freier Autor Sebastian Zelada bekam den Zuschlag – unter der Bedingung, die Redaktion ein weiteres Mal mit seinem leckeren Donkey-Kong-Bananenkuchen zu verköstigen.
- **Überraschung des Monats:**
  The Legend of Zelda: A Link to the Past 2! Und noch eine erfreuliche Überraschung: Am Tag nach der Ankündigung durfte die Redaktion das Game bereits ausprobieren. Sauber, Nintendo!
- **Comeback des Monats:**
  Die Virtual Console: Endlich kann man auch auf der neuen Heimkonsole Spiele-Klassiker herunterladen und erneut genießen. Wir freuen uns auf die vielen Perlen, die uns in den kommenden Jahren erwarten!
- **Zeitersparnis des Monats:**
  Das neue Wii-U-Update: Schnellere Ladezeiten und weitere Verbesserungen sind ein wahrer Segen für Wii-U-Besitzer. Unbedingt herunterladen!

DAS TEAM

06/2013

BENJAMIN

Gerade mal angekündigt und schon im Test! Wir haben die 3DS-Version des genialen Jump & Runs mit Donkey Kong ausführlich unter die Lupe genommen. Auf welchem System macht Donkey die bessere Figur? Wir verraten es euch.

40

TEST | DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D

THOMAS

Nintendo gönnt seinen Helden derzeit keine Verschnaufpause: Mit *Super Luigi U, Pinkmin 3, Mario & Luigi: Dream Team Bros., Mario Party, Mario Golf World Open* und *Yoshi's Island* haben wir eine Menge spannender Vorschau-Berichte zu den kommenden und frisch angekündigten Nintendo-Hits.

AB S. 20

VORSCHAU | MARIO, LUIGI, PIKMIN & CO

START

Editorial 03

Inhalt 04

VORSCHAU

Magazin 06

Most Wanted 14

Wii U

New Super Luigi U 20

Pikmin 3 22

Splinter Cell: Blacklist 24

Super Metroid (Virtual Console) 60

3DS

Mario & Luigi: Dream Team Bros. 26

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move (eShop) 63

Mario Golf World Open 30

Mario Party 28

The Legend of Zelda: A Link to the Past 2 16

Yoshi's Island 31

TEST

Charts 58

Das Team 32

Kalender 38

Meinungsmache 34

Release-Termine 36

So testen wir 32

Top-Spiele 52

Wii U

Bit.Trip Runner 2 (eShop) 61

Injustice: Götter unter uns 46

Resident Evil: Revelations 44

3DS

Code of Princess (eShop) 63

Dig Dug (Virtual Console) 62

Donkey Kong Country Returns 3D 40

Harvest Moon (Virtual Console) 63

Lego City: Undercover - The Chase Begins 50

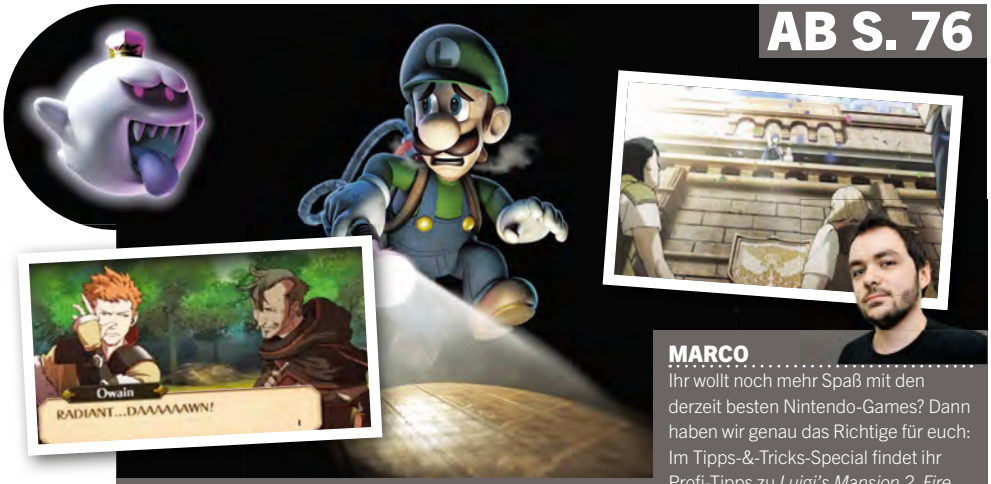
Mega Man 3 (Virtual Console) 62

Pokémon Mystery Dungeon: Portale in die Unendlichkeit 48

16 VORSCHAU | THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST 2

SEBASTIAN

Damit hat wohl fast niemand gerechnet: Aus dem Nichts zaubert Nintendo die Fortsetzung eines der beliebtesten *Zelda*-Games aus dem Hut! Wir hatten die Ehre, das zweite *A Link to the Past* bereits ausführlich anzuspielen, und möchten euch unsere sehr positiven Eindrücke natürlich nicht vorenthalten.



AB S. 76

SERVICE | TIPPS-&-TRICKS-SPECIAL

MARCO

Ihr wollt noch mehr Spaß mit den derzeit besten Nintendo-Games? Dann haben wir genau das Richtige für euch: Im Tipps-&-Tricks-Special findet ihr Profi-Tipps zu *Luigi's Mansion 2*, *Fire Emblem: Awakening*, *Lego City: Undercover* und weiteren Spieleneuheiten.

ONLINE

DS-Kanäle 66
VideoGamesZone 68
Wii-Kanäle 64

RETRO

Die kleine N-ZONE-Sammlerfibel 72
Die N-ZONE-Zeitreise 74
Pixel-Panne: Wayne's World (SNES) 67
Spielemythen 68
Startseite 66
Super Mario World (SNES) 66

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90
Spielerforum 88
Tipps & Tricks 76

Fire Emblem: Awakening 82
Injustice: Götter unter uns 77
Lego City: Undercover 76
Lego City: Undercover - The Chase Begins 76
Luigi's Mansion 2 78
The Amazing Spider-Man 77
Zero Escape: Virtue's Last Reward 77

MEINUNGEN

Kolumne 96
Leserbriefe 94

FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98

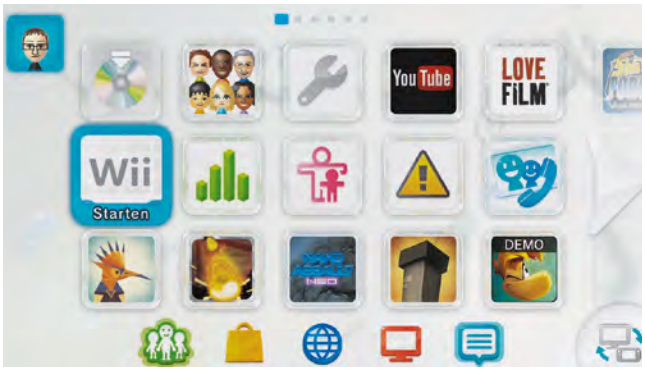
Alle Titel dieser Ausgabe

Amazing Spider-Man, Tipps 77
Batman: Arkham Origins, News 11
Bit.Trip Runner 2, Online 60
Bravery Default, News 06
Code of Princess, Online 63
Dig Dug, Online 62
Donkey Kong Country Returns 3D, Test 40
Earthbound/Mother 2, News 08
Fire Emblem: Awakening, Tipps 82
Harvest Moon, Online 63
Injustice: Götter unter uns, Test 46
Injustice: Götter unter uns, Tipps 77
Lego City: Undercover, Tipps 76
Lego City: Undercover - The Chase Begins, Test 50
Lego City: Undercover - The Chase Begins, Tipps 76
Luigi's Mansion 2, Tipps 78
Mario & Luigi: Dream Team Bros., Vorschau 26
Mario and Donkey Kong: Minis on the Move, Online 63
Mario Golf World Open, Vorschau 30
Mario Party, Vorschau 28
Mega Man 3, Online 62
New Super Luigi U, Vorschau 20
Pikmin 3, Vorschau 22
Pokémon Mystery Dungeon:
Portale in die Unendlichkeit, Test 48
Professor Layton and the Azran Legacy, News 11
Rayman Legends, News 07
Resident Evil: Revelations, Test 44
Splinter Cell: Blacklist, Vorschau 24
Super Mario World, Retro 66
Super Metroid, Online 60
The Legend of Zelda: A Link to the Past 2, Vorschau 60
Wayne's World, Retro 67
Yoshi's Island, Vorschau 31
Youkai Watch, News 07
Zero Escape – Virtue's Last Reward, Tipps 77

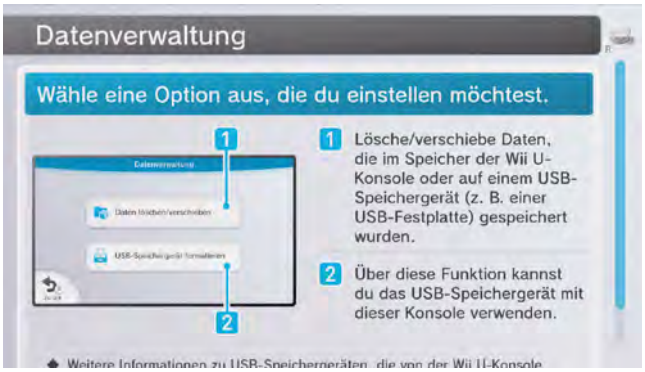
ENDLICH: DAS GROSSE SYSTEM-UPDATE FÜR DIE Wii U IST DA!

Wii U Dank der frischen Firmware zeigt sich die Wii U deutlich schneller, stabiler und praktischer!

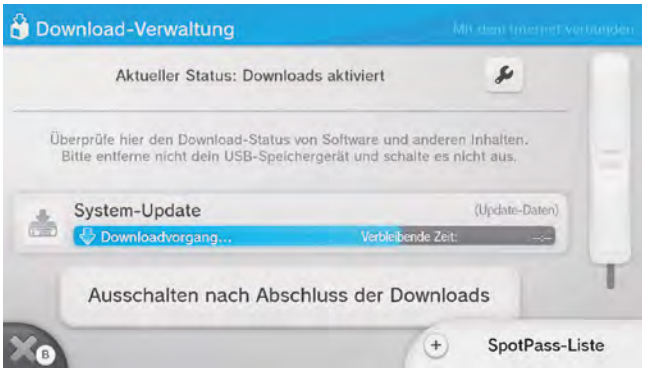
Die meisten von euch dürften sich vor allem deswegen auf das Wii-U-Systemupdate gefreut haben, weil damit die Virtual Console ihre offizielle Premiere in die aktuelle Nintendo-Konsolengeneration feiert. Doch die an zahlreichen Stellen generalüberholte Firmware mit der Bezeichnung 3.0.0E hat auch abseits der demnächst anstehenden Retro-Releases einiges zu bieten! Für uns ganz besonders wichtig: die deutlich verbesserte Geschwindigkeit und Benutzerfreundlichkeit. Auf der Wii U vorinstallierte Programme starten jetzt nicht nur erheblich schneller, auch der Wechsel zwischen den einzelnen Anwendungen, dem Miiverse und den Spielen geht nun wesentlich flotter von der Hand. Da die Wii U ab sofort sogar im abgeschalteten Zustand automatisch Firmware- und Spiele-Updates aus dem Internet herunterladen und installieren kann, verschwendet ihr außerdem keine Zeit mehr mit der lästigen manuellen Pflege eurer Software. Die Steuerung des Miiverse und des Internetbrowsers macht nun ebenfalls deutlich mehr Spaß, beide lassen sich dank der neuen Firmware auch per Wii-Fernbedienung und Wii-U-Pro-Controller bedienen (im Miiverse dürft ihr zudem den Classic Controller verwenden). Zu guter Letzt präsentieren sich auch die Wii-U-Downloads wesentlich intelligenter – nicht nur werden Angebote aus dem eShop ab sofort bereits inklusive ihrer aktuellen Patches heruntergeladen, auch die Reihenfolge mehrerer Downloads dürft ihr nun selbst festlegen und kommt dadurch so schnell wie möglich an eure Wunschsoftware.



Eine neue Funktion: Wird die Konsole eingeschaltet und haltet ihr den B-Knopf während das Wii-U-Logo angezeigt wird gedrückt, landet ihr sofort im Wii-Menü.



In der Datenverwaltung der Wii U lassen sich ab sofort zwei USB-Speichermedien gleichzeitig betreiben. Sehr praktisch zum Beispiel zum Kopieren von Dateien.



Die Downloads zeigen sich nun wesentlich komfortabler. Die Wii U kann zum Beispiel automatisch Spiele und Systemsoftware auf dem neusten Stand halten.

BRAVELY DEFAULT: FLYING FAIRY

3DS Jubel-Stimmung bei europäischen Rollenspiel-Fans. Das bezaubernde Square-Enix-RPG kommt noch dieses Jahr zu uns – US-Zocker müssen bis 2014 warten!

Bereits seit Oktober letzten Jahres dürfen sich Nippon-Zocker mit *Bravely Default* vergnügen – dem spirituellen Nachfolger des DS-Titels *Final Fantasy: The 4 Heroes of Light*. Das zauberhaft inszenierte Rollenspiel setzt auf ein recht traditionelles rundenbasiertes Kampfsystem mit einem Schwerpunkt auf Mehrfach-Angriffkombos. Ein Job-System ähnlich dem von *Final Fantasy 5* sorgt für Spieltiefe. Im Kampf lassen sich außerdem mächtige Kreaturen und Objekte, die so genannten Summons, beschwören. Damit zaubert ihr etwa einen feurig lodernden Zug oder einen riesigen schwarzen Vogel aufs Schlachtfeld. Die genretypisch ausufernde Story um einen Waisenjungen, Kristalle und böse Mächte sorgt dafür, dass wir noch eine Weile auf die lokalisierte Fassung warten müssen. Und dass die kommt, ist bereits ein kleiner Sieg. Denn eigentlich war nur ein Japan-Release des Titels geplant. Erst die vielen Fans, die lautstark nach einem westlichen Release verlangten, stimmten die Macher um.

Zuckersüß: Lasst euch vom kindlichen Look des Abenteuers nicht in die Irre führen. Hier ewartet euch ein anspruchsvolles Rollenspiel mit Tiefgang.

YOUKAI WATCH

3DS Kult-Entwickler Level-5 bläst zum Frontalangriff auf die *Pokémon*-Reihe und plant ein eigenes Monster-Sammel-Abenteuer. Und Gott, sieht das Spiel herzallerliebst aus!

In *Youkai Watch* spielt ihr den Jungen Keeta, der im malerischen Örtchen Sakura New Town allerlei Abenteuer erlebt. Das Besondere an diesem Ort: Hier leben die Menschen zusammen mit den titelgebenden Youkai – Fabelwesen aus der japanischen Folklore. Im Spielverlauf freundet ihr euch mit anderen Jugendlichen an, sammelt neue Monster, trainiert sie und tretet zu spektakulär inszenierten Kämpfen an. Bei denen wird dann das Touchpad eures 3DS-Handhelds intensiv genutzt. Mit einer Drehscheibe wechselt ihr etwa eure Monster aus, was eine wichtige Rolle spielt. Schließlich wird stets in einer klaren Drei-Monster-Aufstellung gekämpft und Gegner können eine Block-Haltung einnehmen oder gegen bestimmte Angriffe immun sein, was euch zum Ändern eurer Aufstellung zwingt. Spannend ist außerdem, dass Level-5 den Titel klar als Trans-Media-Projekt plant: Neben dem Spiel wird es auch Comics und eine Zeichentrickserie zu *Yokai Watch* geben. Klingt nach starker Konkurrenz für die beliebte *Pokémon*-Reihe, oder?

SEBASTIAN MEINT: „Ich mag den knuffigen Stil und ich mag die clevere Nutzung des Touchpads. Hier erwartet uns eine interessante Weiterentwicklung des *Pokémon*-Spielkonzepts!“

Verblüffende Ähnlichkeit: Eine Oberwelt, die ihr in Draufsicht erkundet? Ein Spielkonzept, das sich um das Fangen von Monstern dreht? Woher kennen wir das?

Geduld: Während Spieler in Japan bereits ab 11. Juli Jagd auf die süßen Fabelwesen machen können, gibt es noch keinen festen Releasetermin für Europa.

RAYMAN LEGENDS

Wii U Nachdem Ubisoft den Release des bereits fertig gestellten Wii-U-Hüpfspiels dramatisch verschob, waren wir sauer. Mit der Challenge App erschien nun ein Trostpflaster zum Download.

Wir erinnern uns: Eigentlich sollte das zauberhafte Hüpfspiel *Rayman Legends* exklusiv für Wii U erscheinen – und zwar schon Ende Februar. Doch kurz vor dem geplanten Release wurde das Spiel auf September verschoben – und es wurden Fassungen für PC, PS3 und Xbox 360 angekündigt. Das sorgte für lange Gesichter bei Nintendo-Fans und sogar den Ubisoft-Entwicklern. Das Spiel war zu dem Zeitpunkt schließlich praktisch fertig. Als kleines Trostpflaster versprachen die Entwickler immerhin, 30 neue Levels und einige neue Bossgegner ins Spiel einzubauen. Obendrein bleibt ihnen nun viel mehr Zeit für Feintuning. Uns wird im September also ein besseres Spiel erwarten, als wir es Ende Februar bekommen hätten. Immerhin! Das zweite Trostpflaster ist gar exklusiv für Wii-U-Besitzer: Die *Rayman Legends Challenge App*! Der Gratis-Download sieht auf den ersten Blick wie eine kurze Demo von *Rayman Legends* aus, entpuppt sich aber als virtueller Wettbewerb. Via Online-Anbindung werden eine tägliche sowie eine wöchentliche Hüpfspiel-Aufgabe in die Anwendung geladen. Wagt ihr euch an eine solche Herausforderung, müsst ihr vielleicht mit Rayman in einem kurzen Level so schnell wie möglich eine bestimmte Anzahl an Lums (Vergleichbar mit Münzen in einem *Mario*-Spiel) sammeln. Oder es gilt, einen Turm so weit wie möglich zu erklimmen. Oder ihr kämpft euch in eine tiefe Grube vor, wehrt im Dojo Gegner-Wellen ab oder aber steuert die Geschicke von Raymans Kumpel Globox. Der sprintet und springt ganz von allein, via Touchpad müsst ihr ihm aber allerlei Hindernisse im Level aus dem Weg schaffen. In jedem dieser Modi geht es ganz klar um das Erreichen einer Bestleistung. Die Geist-Daten eurer Freunde und anderer Spieler werden während eurer Versuche als transparente Silhouetten eingeblendet und am Ende werdet ihr auf einer Online-Highscoreliste verewigt. Jede Challenge kann auch von mehreren Spielern zugleich gespielt werden. Und tatsächlich: Die *Challenge App* ist ein gelungenes Trostpflaster. Denn die Aufgaben machen Spaß und sind superputzig inszeniert.

Unsichtbarer Helfer: Im Wii-U-exklusiven Dungeon-Szenario müsst ihr Globox den Weg freiräumen, indem ihr via Touchpad Level-Objekte zerstört oder bewegt.

EARTHBOUND KOMMT NACH EUROPA!

Virtual Console *Earthbound* erscheint zum ersten Mal für den deutschen Virtual-Console-Markt! Folgt dank einer Fan-Übersetzung demnächst auch der *Earthbound*-Nachfolger?

Das ist eine echte Donnerschlag-Meldung: Noch in diesem Jahr erscheint – zum allerersten Mal überhaupt in Europa – der Rollenspiel-Klassiker *Earthbound* (in Japan auch bekannt als *Mother 2*) für die Virtual Console der Wii U! Mit diesem SNES-Titel aus dem Jahr 1994 erwartet euch ein großartiges, erfrischendes und vor allem auch amüsantes Abenteuer, dessen bisweilen schwache Grafik niemanden davon abhalten sollte, die spannende Geschichte rund um Ness (ja, der Typ aus *Smash Bros.*), dessen Freunde und eine immer gefährlicher werdende außerirdische Bedrohung auf der eigenen Konsole mitzuerleben. Was zunächst lediglich als recht harmlos anmutende Reise vor einen kleinen Kulisse beginnt, betrifft schnell eine gesamte Galaxie mit all ihren Bewohnern und macht euren unscheinbaren Protagonisten zu einem interstellaren Helden. Zu fremden Planeten braucht Ness unseretwegen dabei gar nicht zu reisen – wir sind schon über seinen Besuch in Deutschland dankbar!

BENJAMIN MEINT: „*Mother 2* macht sich endlich auf den Weg nach Deutschland? Wird ja auch echt Zeit! Zu einem möglichen Release des *Earthbound*-Nachfolgers *Mother 3* (erschien 2006 für den GBA exklusiv in Japan) äußerte sich Nintendo dagegen wie gewohnt schwammig und ohne eine endgültige Antwort. Sehr viel konkretere Aussagen traf da Clyde Mandelin: Der Lokalisationsexperte, der als Freizeit-Projekt zusammen mit seinem Team bereits eine hervorragende Fan-Übersetzung zu *Mother 3* abgeliefert hatte, bot Nintendo eben diese Übersetzung nun kostenlos (!) an, wenn das Spiel dadurch für den westlichen Markt leichter zugänglich gemacht werden könnte. Bei Interesse dürfe sich Nintendo jederzeit bei ihm melden.“

Offiziell hat sich Nintendo nicht zu der Fan-Übersetzung von *Mother 3* geäußert, inoffiziell scheint man beim US-Zweig von „BigN“ aber sehr zufrieden damit zu sein.

Wer auch nur ein bisschen Spaß an Japan-Rollenspielen hat, sollte sich dieses Pachtexemplar der goldenen 16-Bit-RPG-Ära auf seine Must-Have-Liste setzen!

SATORU IWATA WIRD NEUER NOA-CHEF

Biz Tatsumi Kimishima, bisheriger NoA-CEO, ersetzt zwei in den Ruhestand gehende Manager in der Nintendo-Firmenzentrale in Kyoto.

Der Mann kennt keinen Feierabend! Ab sofort arbeitet Nintendo-Direct-Showmaster und ehemaliger HAL-Progammierer Satoru Iwata nicht nur als Präsident von Nintendo, sondern übernimmt auch noch die Position des Vorstandsvorsitzenden bei dem US-amerikanischen Zweig von „Big N“. Reggie Fils-Aime bleibt dabei auch weiterhin operativer Geschäftsführer von Nintendo of America, was bedeutet, dass die beiden Kollegen in Zukunft wohl noch näher zusammenarbeiten werden. Höchstwahrscheinlich möchte Nintendo mit diesem Schritt den Fokus auf den westlichen Markt verstärken und damit neben den Vereinigten Staaten eventuell auch Europa direkter und ohne weitere interne Zwischenstellen im Auge behalten.

TOPS & FLOPS

Worüber freuten wir uns diesen Monat? Was machte uns traurig oder gar wütend? Hier erfahrt ihr es – kompakt und knackig!

ZELDA-DOKUMENTATION AUF KICKSTARTER

Filmproduzent Joe Granato hat ein Kickstarter-Projekt namens *It's Dangerous To Go Alone … The Movie* ins Leben gerufen, unter dem er Spendengelder für die Verwirklichung einer *Zelda*-Dokumentation zusammentragen möchte. Benötigt werden 50.000 Dollar, zum Redaktionsschluss der N-ZONE stand das Vorhaben bei knapp 7.500. Wollt ihr euch näher informieren oder selbst spenden? Dann begebt euch zu www.kickstarter.com und gebt dort den Namen des Filmprojekts ein!

GENIALE ANTI-PIRATERIE-IDEE

Bei *Game Dev Tycoon* handelt es sich um eine PC-Wirtschaftssimulation aus dem Hause Greenheart Games, in dem ihr die Chefrolle eines Videospielentwicklerstudios übernehmt. Dazu hat sich Greenheart Games eine geniale Lösung zum Problem der Softwarepiraterie ausgedacht – sie haben ihr eigenes Spiel als gecrackte Version ins Internet gestellt und dabei den Inhalt der Torrent-Fassung leicht modifiziert: Wer *Game Dev Tycoon* im realen Leben illegal herunterlädt, bekommt auch im Spiel die Auswirkungen digitaler Datendiebstähle seiner virtuellen Kunden zu spüren – ihr verdient mit euren Games zum Beispiel weniger Geld.

DS-PRODUKTION EINGESTELLT

Es ist soweit: Der gute alte DS-Handheld geht in den Ruhestand. Zumindest ist das aus Nintendos Finanzbericht ableitbar, der keine weiteren produzierten DS-Handhelds mehr vorsieht. Wir sind schon ein wenig sentimental, dass die Ära des DS langsam zu Ende geht, allerdings ist mit dem 3DS ein starker Nachfolger auf dem Markt und mit satten 153,87 Millionen Einheiten sind ohnehin unfassbar viele DS-Handhelds auf dem Markt. Wer Spielehardware sammelt, sollte sich also noch ein Exemplar sichern. Schließlich war der DS ein riesiges Wagnis für Nintendo und entpuppte sich am Ende als einer der besten Handhelds aller Zeiten.

NEUE INFOS ZU MARIO UND MARIO KART!

Dass Nintendo auf der Spielemesse E3 einige neue Spiele, darunter ein neues *Zelda*, das neue *Smash Bros.*, *Mario Kart* und ein neues 3D-*Mario* zeigen wird, ist bereits seit einigen Wochen klar. Doch beim Studium von Nintendos jüngstem Finanzbericht fanden wir sogar einige Anhaltspunkte zum Release dieser Spiele. So sind ein neues *Mario*-Spiel sowie ein *Mario Kart* für Wii U noch in diesem Fiskaljahr geplant. Allerdings dürft ihr deshalb nicht gleich von einem Release noch in diesem Jahr ausgehen. Das Fiskaljahr erstreckt sich nämlich bis Ende März 2014. Aber wetten, eines der Spiele wird noch bis Weihnachten erscheinen?

VIRTUAL CONSOLE AUF Wii U GESTARTET

Endlich ist es soweit! Einen Tag nach dem Update der Wii-U-Systemsoftware auf Version 3.0.0E standen die ersten Virtual-Console-Titel im eShop zum Dowload bereit. Noch ist das Angebot an Retro-Spielen reichlich begrenzt und erstreckt sich nur auf NES und SNES-Titel. Es wird aber beständig wachsen und bald auch N64- sowie GBA-Spiele umfassen. Schön sind die Anpassungen speziell für Wii U. So lassen sich Spiele per Home-Menü jederzeit speichern, das Spielen auf dem Gamepad (ohne TV) ist problemlos möglich und ihr könnt euch in Miiverse-Communities zu den einzelnen Retro-Titeln austauschen.

Nintendos E3: Keine große Presseschau, dafür kleinere Veranstaltungen zu aktuellen Spielen.

Nintendo verzichtet auf eine eigene E3-Pressekonferenz

Biz **Kein Duell mit Xbox 720 und PS 4?**

Vom 11. bis zum 13. Juni findet in Los Angeles die Electronic Entertainment Expo 2013 statt. Anders als bisher wird Nintendo im Rahmen der Veranstaltung diesmal aber keine klassische große Pressekonferenz abhalten, sondern neue Projekte, laufende Entwicklungen und aktuelle Spiele für Wii U und 3DS im Rahmen mehrerer kleiner, dezentraler Veranstaltungen vorstellen. Dabei möchte sich die Firma vor allem an dem sehr erfolgreichen Nintendo-Direct-Schema orientieren, um seine Kunden wesentlich persönlicher anzusprechen. Vielleicht will man bei „Big N". aber auch einfach nicht ins Kreuzfeuer der wahrscheinlich spektakulär angelegten PS4- und Xbox-720-Konsolenvorstellungen geraten?

Microsoft kündigt neue Xbox an

Biz **Konkurrenz im Anmarsch: Noch im Mai zeigt Microsoft seine neue Heimkonsole.**

Am 21. Mai ist es soweit: Microsoft stellt seine neue Xbox-Konsole nur wenige Tage vor dem Start der Spielemesse E3 offiziell vor. Sie soll noch 2013 erscheinen und dürfte in Sachen Technik Sonys Playstation 4 recht ähnlich sein: Acht-Kern-Prozessor und aktuelle AMD-Grafikeinheit auf einem gemeinsamen Chip, große Festplatte und reichlich Arbeitsspeicher. Dagegen wird die Wii U leider reichlich alt aussehen. Aber am Ende sind die Spiele ausschlaggebend. Das komplette Lineup an Start-Titeln wird Microsoft erst auf der E3 vorstellen. Der Konsolen-Hersteller ist damit übrigens reichlich spät dran: Sony kündigte seine PS4 bereits Ende Februar an. Das komplette Lineup an PS4-Spielen wird aber auch erst auf der E3 gezeigt.

LARA UND DER DEUTSCHE COMPUTERSPIELPREIS 2013

Biz Nein, das hat nichts mit Frau Croft und ihrem neuen Abenteuer zu tun: Am 24. April wurden mit dem LARA und dem DCP zwei der wichtigsten deutschen Videospielpreise verliehen.

Seit 2007 beziehungsweise seit 2009 werden alle Jahre wieder der Deutsche Games Award (besser bekannt als LARA) und der Deutsche Computerspielpreis (auch DCP genannt) verliehen. Heuer war es am 24. April soweit – wir haben die glücklichen Gewinner für euch notiert! Der LARA für das beste internationale Computerspiel 2013 ging an das (wirklich grandiose) Zombieapokalypse-Adventure *The Walking Dead* aus dem Hause Telltale Games. In der Kategorie für das beste internationale Konsolenspiel konnte *Dishonored: Die Maske des Zorns* den Sieg einheimsen – die Arkane Studios und Bethesda wird es sicher freuen! Das beste internationale mobile Spiel hört auf den Namen *Rayman Jungle Run* und gehört natürlich zu Ubisoft. Den ebenfalls verliehenen Ehren-LARA durfte die Spielentwickler-Legende Richard Garriot in Empfang nehmen. Der wichtige (und nebenbei mit 50.000 Euro dotierte) Deutsche Computerspielpreis für das beste deutsche Spiel 2013 ging an das Point-and-Click-PC-Adventure *Chaos auf Deponia*. Großartige Nachrichten für die Hamburger Softwareschmiede Daedalic Entertainment also, die damit bereits die zweite Auszeichnung zum besten deutschen Spiel feiern durfte: Bereits 2011 gewannen die Hanseaten denselben Titel mit *A New Beginning*, ebenfalls ein PC-Adventure.

***The Walking Dead* setzte sich erfolgreich gegen die Konkurrenten *Chaos auf Deponia*, *Far Cry 3*, *Diablo 3* und sogar *Guild Wars 2* durch. Herzlichen Glückwunsch!**

***Professor Layton & die Maske der Wunder* war das einzige für einen LARA nominierte Videospiel aus dem Hause Nintendo, musste sich aber *Rayman Jungle Run* beugen.**

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

***Scribblenauts* ist nicht nur ein geniales Kreativspiel für clevere Superhirne, es hat auch jede Menge Fans! Das dürfte wohl der Einzigartigkeit des Gameplays geschuldet sein: Steht ihr in einem der Levels vor einem Problem, denkt euch einfach eine smarte Lösung aus, tippt die dafür notwendigen Werkzeuge ins Spiel ein und schon erscheinen diese in der virtuellen Welt, um von eurer Figur verwendet zu werden. Das Großartige dabei: Dank einer gigantischen Begriffsbibliothek lassen sich fast alle nur erdenklichen Objekte heraufbeschwören, die einzige Grenze ist eure eigene Kreativität! Der nächste Teil der mittlerweile drei Konsolentitel umfassenden Serie soll auf den Namen *Scribblenauts Unmasked* hören, sich dank einer DC-Lizenz um Helden wie Batman, Aquaman und Superman drehen und möglicherweise auf der E3 2013 vorgestellt werden.**

Dass auch in diesem Jahr ein neuer Teil der Call-of-Duty-Serie erscheinen wird, ist wenig überraschend. Sehr viel interessanter klingt da schon die Aussage der britischen Handelskette Tesco, nach deren Wortlaut der nächste Part der extrem erfolgreichen Shooter-Reihe auf einer komplett neuen Engine basieren soll. Auch ein Wii-U-Packshot zum neuen Call of Duty ist bereits aufgetaucht, Nintendo-Spieler dürfen also hoffen!

PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS DER HOCHKULTUR

3DS Gute Nachrichten für Freunde kniffliger Knobeleien: Das sechste *Layton*-Abenteuer kommt!

Nachdem wir Europäer bereits früher als US-Spieler *Bravely Default* spielen können, kommt hier gleich die nächste gute Nachricht. Auch das neue *Professor Layton* für 3DS wird zunächst in Europa erscheinen, nämlich noch 2013, bevor es im kommenden Jahr in den USA erhältlich ist. Der Titel soll der letzte Teil der *Layton*-Reihe werden, in dem Professor Hershel Layton höchstpersönlich die Hauptrolle spielt. Die Handlung ist ein Jahr nach den Ereignissen von *Professor Layton und die Maske der Wunder* angesiedelt. Im neuen Spiel erlebt ihr, wie Layton und seine Freunde mit einem Luftschiff zu einer mysteriösen, im Schnee versunkenen Stadt reisen, wo sie den letzten lebenden Nachfahren einer untergangenen Hochkultur finden. Im Spielverlauf erwarten euch über 500 Rätsel und zwölf Geheimnisse wollen gelüftet werden. Klingt nach einem gewohnt großartigen *Layton*-Abenteuer!

Starke Inszenierung: Wie von der Spielereihe gewohnt, wird die Handlung mit liebevoll gemachten Zeichentrick-Sequenzen erzählt.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Wii U Der dunkle Ritter ist zurück! Diesmal erlebt ihr die Ursprungsgeschichte des Helden.

Fliegende Fäuste: Serientypisch dürfte sich das Gameplay vor allem um Massenkeilereien, das Erkunden der Umgebung und den Einsatz von Gadgets drehen.

Für das dritte Spiel der hochgelobten *Arkham*-Reihe (der erste Teil, *Batman: Arkham Asylum*, erschien für keine der Nintendo-Plattformen) ist nicht mehr Entwickler Rocksteady Studios, sondern Warner Bros. Montreal zuständig. In *Arkham Origins* erlebt ihr, wie Batman zum dem Superhelden wurde, den ihr alle kennt, nämlich als reichlich unerfahrener Freizeit-Gesetzeshüter. Im Spiel werdet ihr miterleben, welche Konsequenzen seine Ungeduld und Fehlentscheidungen haben können. Batmans Gegenspieler ist diesmal Deathstroke, ein bestens trainierter Supersoldat, der seine Dienste als gewissenloser Söldner anbietet und dem ein Auge fehlt. Wir sind gespannt, welchen Unterschied ein jüngerer Batman zu seinem erwachsenen Alter Ego als Spielheld machen wird und ob die Spielereihe trotz des neuen Entwicklerteams weiterhin ihr hohes Niveau hält. Spaßige Open-World-Action sollte der am 25. Oktober erscheinende Titel allemal bieten.

MONSTER-HUNTER-KREATIV-WETTBEWERB

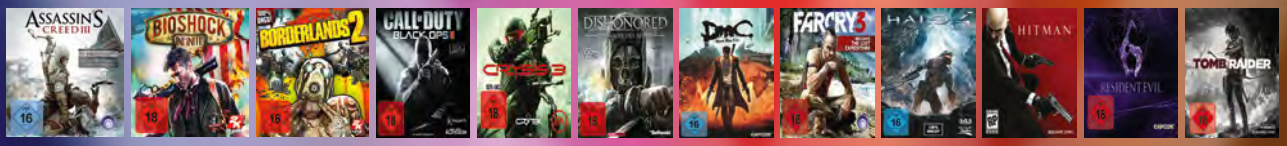
Schick uns eure *Monster Hunter 3 Ultimate*-Kunstwerke und gewinnt eine Wii U!

Zusammen mit Nintendo verlosen wir ein limitiertes *Monster Hunter*-Wii-U-Bundle – inklusive einer coolen, vom *MH3*-Producer Ryozo Tsujimoto handsignierten Wii-U-Tasche. Für diesen Preis erwarten wir auch einiges von euch: Malt für uns! Und zwar Fanart zu *Monster Hunter 3 Ultimate*. Schickt euer Werk einfach an die folgende E-Mail-Adresse: redaktion@n-zone.de. Alternativ könnt ihr uns eure Kreationen auch auf dem Postweg an Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth schicken. Teilnahmeschluss ist der 19.06.2013. Viel Glück!

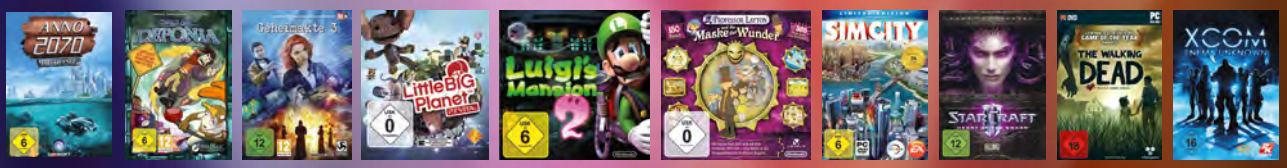
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von Nintendo und Computec Media.

saej INSTITUTE powered by

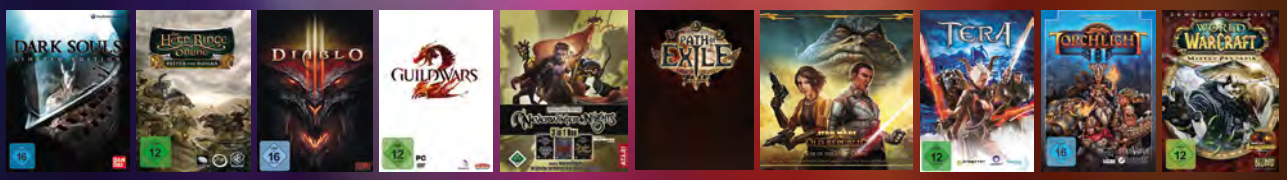
Adrenalin



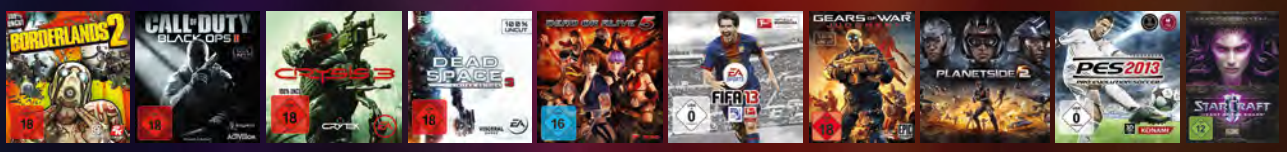
Intelligenz



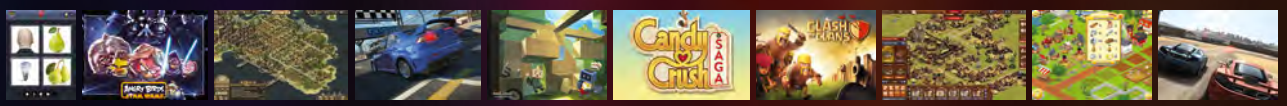
Weltenbummler



Teamgeist

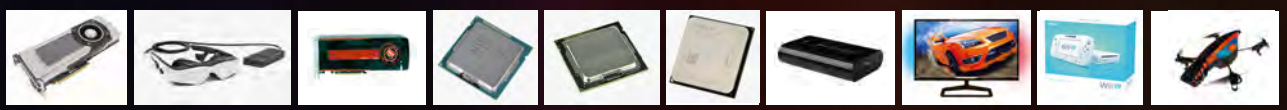


Online- oder Social-Game



4 Bilder, 1 Wort | Angry Birds Star Wars | Anno Online | Auto Club Revolution | Brickforce | Candy Crush Saga | Clash of Clans | Forge of Empires | Hayday | Real Racing 3

Hardware & Zubehör



Nvidia Geforce GTX Titan | Cinemizer OLED | AMD Radeon HD 7970 GHz Edition | Intel Core i5-3570K | Intel Core i7-3770K | AMD FX-8350 | Elgato Game Capture HD | Philips Monitor mit Ambiglow | Nintendo Wii U | Parrot AR Drone 2.0

Jetzt abstimmen!

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Mit dem Smartphone abfotografieren und deine Favoriten wählen!

Ab sofort bis 7. Juni könnt ihr für eure Lieblingsspiele und -Hardware voten. Am 28. Juni startet die zweite Runde. Dann stehen die Most-Wanted-Spiele zur Wahl.

www.bamaward.de

powered by SAE INSTITUTE

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** Nicht bekannt/2013

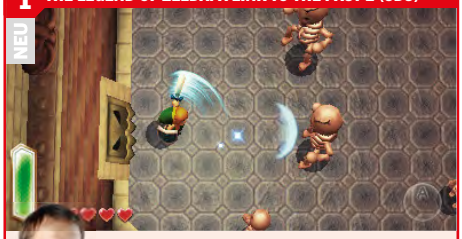
Keine Überraschung: Mario behält auch in diesem Monat mit deutlichem Abstand die Spitzenposition bei den meistersehnten Nintendo-Spielen der Leser. Das liegt natürlich an den vielen bereits angekündigten Spielen rund um Superheld Mario, zu dem sich kürzlich ein weiteres hinzugesellte: *Mario Party* für den 3D-Handheld, zu dem wir euch auch gleich einen Vorschaubericht auf der Seite 28 liefern. Weitere Berichte zu kommenden Mario-Games wie etwa *Mario & Luigi* (3DS) und *Mario Golf* (3DS) findet ihr in der euch vorliegenden Ausgabe auf den Seiten 26 und 30.

Wii U	Super Mario	Nicht bekannt	Jump & Run
Wii U	Mario Kart	Nicht bekannt	Rennspiel
3DS	Mario Golf: World Tour	Sommer 2013	Sport
3DS	Mario Party	Winter 2013	Geschicklichkeit
3DS	Mario and Donkey Kong: Minis on the Move	Mai 2013	Geschicklichkeit
3DS	Mario & Luigi: Dream Team Bros.	12. Juli 2013	Rollenspiel

REDAKTIONS-TOP-5

1 THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST 2 (3DS)

NEU



Darauf ist das N-ZONE-Team ganz besonders scharf: Aus dem Nichts heraus kündigt Nintendo ein neues 3DS-*Zelda* an, das in der Welt des SNES-Klassikers *A Link to the Past* angesiedelt ist!

Platz im letzten Monat: - **Termin:** Ende 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

2 MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS. (3DS)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 12. Juli 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Intelligent Systems **Genre:** Rollenspiel

3 THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (Wii U)

↓

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** Herbst 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

4 NEW SUPER LUIGI U (Wii U)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** Sommer 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Jump & Run

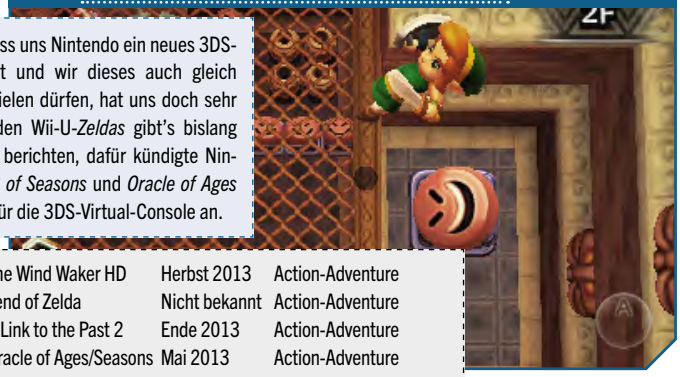
5 BRAVERY DEFAULT: FLYING FAIRY (3DS)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Silicon Studio **Genre:** Rollenspiel

2 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Herbst 2013/Nicht bekannt



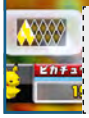
Wir gestehen: Dass uns Nintendo ein neues 3DS-*Zelda* präsentiert und wir dieses auch gleich ausführlich anspielen dürfen, hat uns doch sehr überrascht. Zu den Wii-U-*Zeldas* gibt's bislang nichts Neues zu berichten, dafür kündigte Nintendo mit *Oracle of Seasons* und *Oracle of Ages* zwei *Zelda*-Titel für die 3DS-Virtual-Console an.

Wii U	Zelda: The Wind Waker HD	Herbst 2013	Action-Adventure
Wii U	The Legend of Zelda	Nicht bekannt	Action-Adventure
3DS	Zelda: A Link to the Past 2	Ende 2013	Action-Adventure
3DS	Zelda: Oracle of Ages/Seasons	Mai 2013	Action-Adventure

3 POKÉMON

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2013

Bis zum Herbst müssen wir uns noch gedulden, dann werden wir das erste „große" *Pokémon*-Rollenspiel auf dem 3DS genießen. Bis dahin stehen ein neues *Mystery Dungeon* für den 3DS, das wir in dieser N-ZONE testen, und natürlich *Pokémon Rumble U* für Nintendos Heimkonsole an.



3DS	Pokémon X und Y	Herbst 2013	Rollenspiel
3DS	Pokémon Mystery Dungeon: Portale in die Unendl.	17. Mai 2013	Action-Adventure
Wii U	Pokémon Rumble U	2013	Action

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 24. Mai 2013

Wir haben das 3D-Remake von *Donkey Kong Country Returns* bereits auf dem 3DS getestet – den ausführlichen Bericht findet ihr auf der Seite 40 dieser N-ZONE. Außerdem konnten wir beim 3DS-Event bereits das Download-Game *Mario vs. Donkey Kong: Minis on the Move* daddeln und waren angetan vom simplen, aber sehr motivierenden Gameplay.

3DS	Donkey Kong Country Returns 3D	24 Mai 2013	Jump & Run
3DS	Mario and Donkey Kong: Minis on the Move	2. Quartal 2013	Geschicklichkeit

5 LUIGI

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2013

Der Mario-Bruder hat sich bereits in *Luigi's Mansion 2* für den 3DS eindrucksvoll zurückgemeldet, doch dürfen wir uns auf weitere Spiele mit dem grünen Klempner freuen. Allen voran natürlich dem Wii-U-DLC *New Super Luigi U*, über den wir in dieser Ausgabe ab der Seite 20 berichten. Außerdem steht mit *Mario & Luigi: Dream Team Bros.* ein neuer Ableger der Rollenspielserie für den 3DS an. Da kann man nicht meckern!

Wii U	New Super Luigi U	Sommer 2013	Jump & Run
3DS	Mario & Luigi: Dream Team	12. Juli 2013	Rollenspiel

6 PIKMIN 3 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** Sommer 2013 (USA und Japan: 4. August 2013)

Die Pikmin heben ab! Im dritten Teil, der noch im August zumindest in den USA und Japan erscheinen wird, lernen die kleinen Tierchen das Fliegen. Wann es denn bei uns mit dem Release endlich so weit sein soll, steht aktuell noch in den Sternen, doch sind wir guter Dinge, dass Nintendo uns nach der US-Veröffentlichung sicher nicht mehr lange warten lässt.

7 ANIMAL CROSSING (3DS)

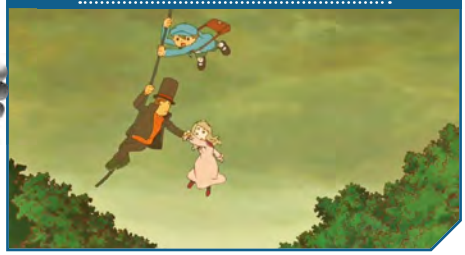
Hersteller: Nintendo **Genre:** Simulation **Termin:** 14. Juni 2013

8 GAME & WARIO (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 22. Juni 2013 (USA)

9 PROFESSOR LAYTON (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 2014



10 YOSHI'S ISLAND (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Nicht bekannt

THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST 2

Action-Adventure Was ist besser als ein Remake eines grandiosen Spiels? Richtig, die Fortsetzung eines grandiosen Spiels! *A Link to the Past 2* führt das Action-Adventure von 1992 stilvoll ins neue Jahrtausend.

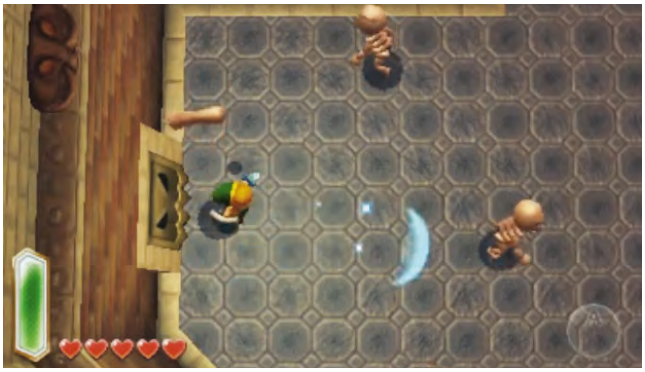
Es ist die Überraschungsankündigung des Jahres: Der SNES-Klassiker *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, der gemeinhin als eines der besten *Zelda*-Spiele überhaupt gilt, erhält Ende 2013 eine offizielle Fortsetzung für den 3DS. Wir hatten bereits die Möglichkeit, das Abenteuer anzuspielen und uns sowohl mit den bekannten als auch den völlig neuen Gameplay-Elementen vertraut zu machen. In der gezeigten Demo durften wir uns in einem Dungeon austoben, der stark an Heras Turm, den dritten Tempel aus *A Link to the Past*, angelehnt ist. Die abwechslungsreichen Rätsel und ein neues Feature, das Link in Gestalt einer flachen Zeichnung an Wänden entlanglaufen lässt, gefielen uns schon jetzt.

Ansichtssache

Während das Spiel normalerweise in der klassischen isometrischen Ansicht dargestellt wird, wechselt die Perspektive bei dieser originellen Spielmechanik in eine 3D-Ansicht, die stärker an die modernen *Zelda*-Titel erinnert und für grafische und spielerische Abwechslung sorgt. So mussten wir Link in der Demo auf einer schwebenden Plattform schnell in sein 2D-Pendant verwandeln, uns auf diese Weise flott um ein Hindernis auf der Strecke herumbewegen und anschließend wieder sicher auf der Plattform landen. An einer anderen Stelle gelangten wir mithilfe unseres gezeichneten Helden durch ein vergittertes und auf normale Weise unpassierbares Fenster. Ihr seht: Alleine dieses eine neue Feature ermöglicht schon eine Unmenge an neuen, spielerischen Möglichkeiten.

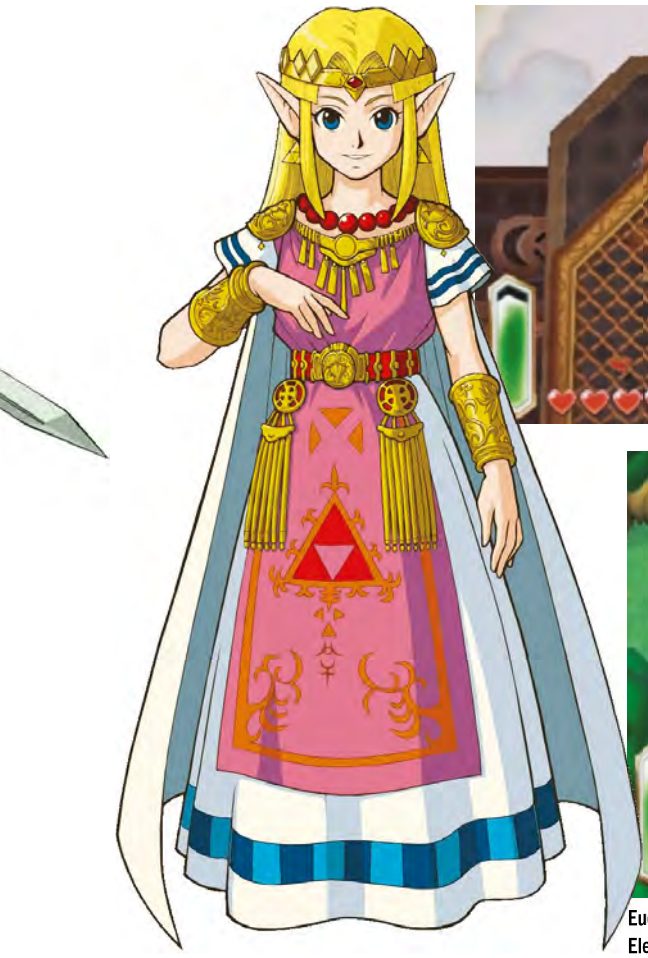
Hoch hinaus

Generell bedeutet das Festhalten an der vom SNES gewohnten primären Perspektive übrigens keineswegs, dass das Spiel nicht auch dort mit frischen und ungewohnten Elementen ex-

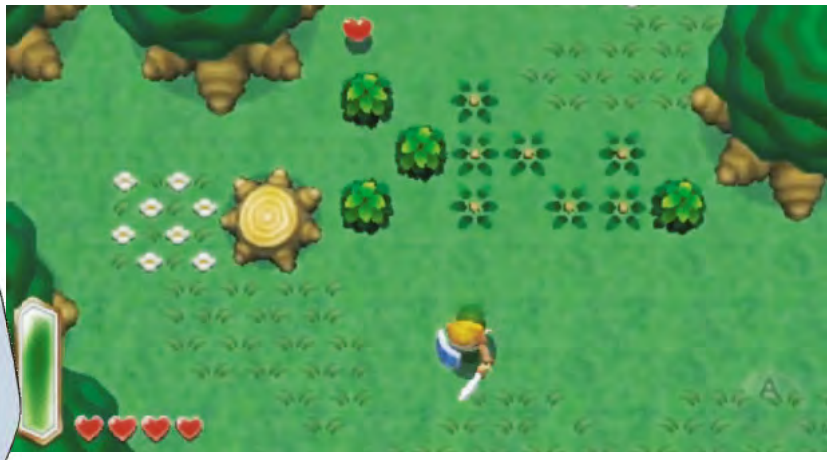


In den neuen *Zelda*-Teilen kam er gar nicht oder nur stark abgeändert vor. Im 3DS-*Zelda* aber dürft ihr bei voller Herzleiste nun wieder den Schwertstrahl verschießen.

Ob Hammer, Grinse-Blöcke oder farbige Schalter: All diese Elemente kamen bereits im SNES-*Zelda* das vor. Für alte Hasen bedeutet dies Nostalgie in Hülle und Fülle.



Auf diesem Bild ist gut zu sehen, wie wichtig die Orientierung anhand der verschiedenen Stockwerke ist. An dieser Stelle etwa müsst ihr den Überblick über drei Etagen auf einmal behalten.



Euer Schwert ist wie in allen *Zelda*-Spielen euer treuester Gefährte im Kampf gegen Skelette, Elektro-Schleime, riesige Bossgegner – und natürlich gegen Grasbüschel aller Art.

perimentiert. Die Gebiete und Dungeons bestehen oftmals aus vielen verschiedenen Ebenen, die alle direkt miteinander zusammenhängen – im Demo-Tempel mussten wir uns den Weg nach oben zum Boss schwer erarbeiten. So müsst ihr etwa Katapulte mit dem aus *A Link to the Past* bekannten Hammer aktivieren und sie anschließend mit präzisem Timing nutzen, um mittels einer nett anzusehenden Animation ins nächste Stockwerk zu gelangen. Das Wechseln zwischen Ebenen kennen wir zwar schon aus dem SNES-Original – so ließen wir uns schon damals durch brüchige Bodenplatten hindurch in Räume unter uns fallen, um dort für unseren Mut mit Schatztruhen oder kleinen Schlüsseln belohnt zu werden. In Teil zwei spielt die Verknüpfung der einzelnen Etagen aber eine noch wesentlich größere Rolle. Durch den 3D-Effekt des 3DS könnt ihr die Höhenunterschiede zwischen den verschiedenen Ebenen glücklicherweise problemlos einschätzen.

Viele Reminiszenzen

Ein weiteres Spielelement, das Fans des SNES-*Zeldas* bekannt vorkommen dürfte, sind die farbigen Kugeln, auf die wir im von uns gespielten Dungeon stießen. Diese lassen bei Berührung blaue und rote Wände aus dem Boden hervorschießen. Wie im Original-Spiel müsst ihr diese Mauern nutzen, um Hindernisse zu überwinden. So stellt ihr euch etwa auf die noch im Boden versenkte Mauer, schlagt auf die Kugel, werdet auf diese Weise nach oben transportiert und könnt von hier aus neue Abschnitte des Tempels erreichen. Bisher ziemlich klassisch präsentiert sich das Kampfsystem. Mithilfe unserer treuen Klinge und des Hammers gaben wir durch simples Knopfdrücken den Dungeon-Gegnern wie Skeletten und Würmern Saures. Erfreulich für Nostalgiker: Der Schwertstrahl, der es euch erlaubt, bei voller Herzleiste Gegner aus der Ferne mit eurer Klinge abzuschießen, hat es ins Spiel geschafft! Den Abschluss der Demo markierte ein Kampf gegen den klassischen *Zelda*-Endgegner Moldorm, einen

Hier erklären wir die Funktion, die es Link erlaubt, als Zeichnung an der Wand zu wandeln. Ihr malt euch an die Mauer, marschiert durch die Gitterstäbe …

… und kommt sicher auf der anderen Seite heraus, wo ihr euch wieder in eure normale Gestalt verwandelt. So umgeht ihr unpassierbare Hindernisse.

ALT GEGEN NEU

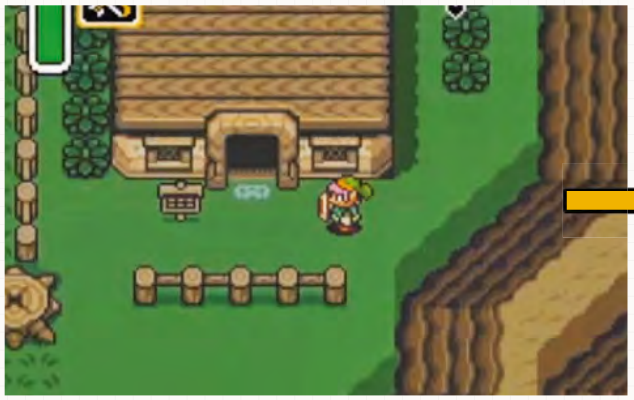
Noch ist nicht bekannt, ob *A Link to the Past 2* wirklich ausschließlich in der Welt des Vorgängers angesiedelt ist oder ob auch neue Gebiete erforscht werden dürfen. Nicht von der Hand zu weisen ist jedoch, dass schon im Trailer einige Gebiete zu erkennen sind, die fast vollkommen unverändert aus dem SNES-Abenteuer übernommen wurden. Wir zeigen euch die verblüffende Ähnlichkeit anhand von drei Vergleichsbildern.

SNES: Hier sind wir mit Held Link auf der Hylianischen Steppe unterwegs. Bis auf ein paar Bäume, einen Busch und ein paar elektrische Gegner gibt es wenig zu sehen. Jedoch …

3DS: … besteht überhaupt kein Zweifel daran, dass es sich um dieselbe Szenerie wie auf diesem Bild aus *A Link to the Past 2* handelt. Lediglich ein paar mehr Büsche sind zu sehen.

SNES: Den Wurm-Boss Moldorm, der Fans schon in einigen *Zelda*-Spielen das Leben schwer gemacht hat, treffen wir in *A Link to the Past* im dritten Dungeon, Heras Turm.

3DS: Auch im neuen *Zelda*-Teil will uns das Ungetüm an den Kragen. Der Boss-Raum sieht fast so aus wie im SNES-Vorgänger, nur dass man nun die Etage darunter sehen kann.



SNES: Diese Holzhütte finden wir ebenfalls, wenn wir über die Hylianische Steppe streifen. Sie ist von Büschen umwuchert, ein einsames Schild steht vor der Eingangstüre.

3DS: Auch hierbei handelt es sich um denselben Ort wie im Original. Lediglich das Schild ist weg, ein paar Töpfe stehen nun da und die Position des Baumstammes hat sich geändert.

riesigen Wurm, der samt Boss-Raum fast komplett aus *A Link to the Past* übernommen wurde.

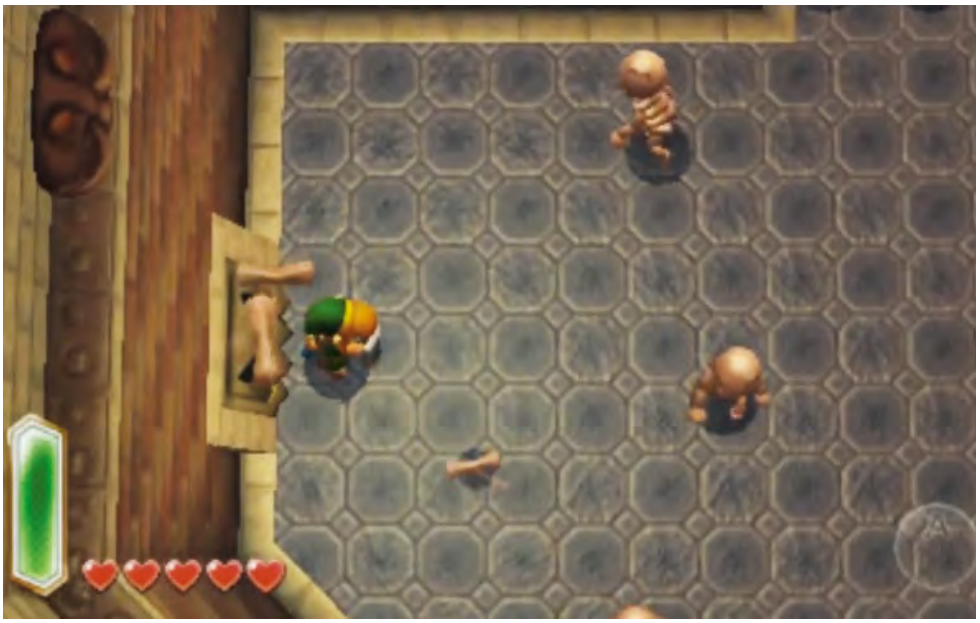
Neue Haare, neues Glück

Über die Story wurde vonseiten der Entwickler noch nichts bekannt gegeben. Verraten wurde lediglich, dass das Spiel in derselben Welt wie der Vorgänger spielt und wir dieselbe Inkarnation von Protagonist Link durch die Gegend scheuchen dürfen. Passenderweise orientiert sich die Gestaltung des Zipfelmützenträgers somit auch nicht an jener der moderneren *Zelda*-Ableger, sondern an den Artworks von 1992. Allerdings sind Links Haare nun blond und nicht mehr lila, wie es im SNES-Abenteuer noch der Fall war. Ob diese Rückbesinnung auf Vertrautes bedeutet, dass wir auch dieselben Gebiete wie im Original durchstreifen werden, ist derzeit noch nicht bekannt. Einige der Szenen auf der Ober-

Wir zeigen euch anhand eines Katapults, wie die Verknüpfung der verschiedenen Stockwerke in den Dungeons in der Praxis funktioniert. Zuerst nähert ihr euch dem Grinse-Brocken …

… anschließend gebt ihr ihm mit dem Hammer ordentlich auf die Mütze. Mit weniger schadenfrohem Grinsen versinkt er im Boden und ihr könnt euch auf seine Fratze stellen.

Nach ein paar Sekunden schnellt der Geselle wieder aus dem Boden hervor und befördert euch eine Etage weiter nach oben. Solche Kletterpassagen spielen im neuen *Zelda* eine große Rolle.



Die 3D-Funktion des 3DS wird insgesamt bislang sehr gut genutzt. Wenn etwa die Skelett-Krieger mit Knochen auf euch werfen und ihr sie abblockt, fliegen diese sehr plastisch in Richtung Bildschirm.

welt, die im Trailer zu sehen sind, aber in der Demo nicht spielbar waren, deuten jedoch darauf hin, denn es handelt sich um beinahe maßstabsgetreue Kopien der Landschaften von anno dazumal.

Retro oder zu simpel?

Wenn wir etwas am neuen *Zelda* zu kritisieren haben, dann am ehesten die Grafik. Keine Frage, die Draufsicht ist ausgesprochen liebevoll gestaltet und sorgt für eine gehörige Portion Retro-Flair. Doch wenn man die rosa Nostalgie-Brille absetzt, wirkt das Spiel technisch, trotzdem alle Elemente statt wie früher in Sprites nun mit Pixeln und in 3D dargestellt werden, etwas unspektakulär. Aber da der simple Stil ohne Frage eine bewusste Entscheidung der Entwickler ist, sehen wir über die Tatsache, dass hier definitiv mehr drin gewesen wäre, gerne hinweg. Die schicke 3D-Ansicht, sobald Link als Zeichnung die Wände entlangläuft, liefert zudem keinerlei Grund zur Beanstandung. Dasselbe gilt für die stimmige akustische Untermalung, die ebenfalls auf die Klänge des Originals zurückgreift, sowie die präzise und gut funktionierende Steuerung, die sowohl von den Knöpfen als auch vom Touchscreen des 3DS ordentlich Gebrauch macht.

Kein Zuckerschlecken

Unterm Strich macht *A Link to the Past 2* somit schon in diesem recht frühen Stadium eine sehr gute Figur. Die neuen Spielmechaniken ermöglichen anspruchsvolle und unterhaltsame Rätsel-Einlagen, die sich wunderbar in das klassische Gameplay einfügen und ihm auf diese Weise die nötige Frische verleihen. Wir sind zudem zuversichtlich, dass erfahrene Spieler, die mit dem doch recht knackigen Schwierigkeitsgrad des Originals groß geworden sind, sich auch diesmal nicht unterfordert fühlen werden: Die Denkaufgaben brachten unsere Köpfe in der Demo ab und an schon etwas zum Rauchen und die genau zu timenden Sprünge setzten wir mehr als einmal in den Sand. Auch von den zahlreichen Gegnern und im Kampf gegen den immer schneller und aggressiver werdenden Moldorm wurde uns keine Gnade entgegengebracht. Alles in allem erwartet uns mit *A Link to the Past 2* also so gut wie sicher ein Hit – etwas anderes hätten wir uns von der Fortsetzung zu einem der beliebtesten Videospiele aller Zeiten aber auch nicht erwartet.

Thomas Eder, Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Mit dieser Ankündigung wird für alte Nintendo-Hasen ein Traum wahr“

Bei Streitgesprächen darüber, welches *The Legend of Zelda*-Abenteuer denn nun das allerbeste der Serie ist, kristallisieren sich als Gewinner fast immer *Ocarina of Time* oder *A Link to the Past* heraus. Während der N64-Ableger mit *Majora's Mask* einen Quasi-Nachfolger erhalten hat, schauten Anhänger des SNES-Abenteuers bisher jedoch in die Röhre. Über 20 Jahre nach dessen Erscheinen wird dieser Missstand nun endlich behoben. Das, was wir bisher von *A Link to the Past 2* sehen und spielen konnten, wirkt gleichzeitig vertraut und frisch. Ob das Action-Adventure in die gewaltigen Fußstapfen des Originals treten kann, bleibt abzuwarten, das Potenzial dazu hat es auf jeden Fall.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Termin: Winter 2013

Screen-Info: Die Bilder stammen aus den Ankündigungs-Trailern zum Spiel. Die von uns gespielte Fassung sah ganz genau gleich gut aus.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Thematisch erwarten wir in den Levels keine Unterschiede zu *New Super Mario Bros. U*. Auch das Super-Eichel-Item wird wieder eine große Rolle spielen.

NEW SUPER LUIGI U

Jump & Run Ist die Katze aus dem Haus, tanzen die Mäuse auf dem Tisch: In Abwesenheit seines übergroßen Bruders Mario wandelt sich Angsthase Luigi zum Hüpf-Helden!

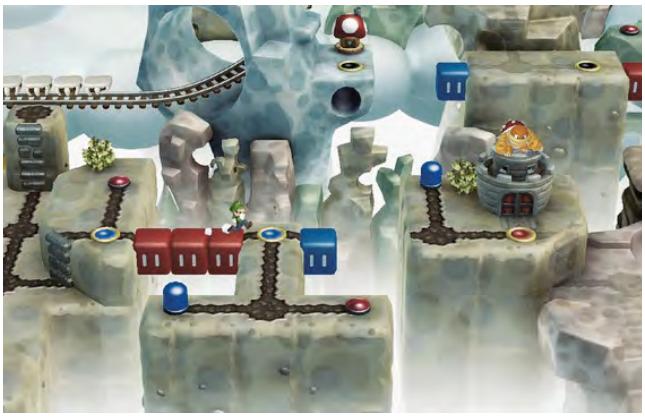
Mit der Veröffentlichung von *Luigis Mansion 2* ist das „Jahr des Luigi" offiziell angebrochen. Schon im Juli geht es mit *Mario & Luigi: Dream Team Bros.* weiter. Noch keinen offiziellen Termin hingegen gibt es für den *New Super Mario Bros.*-DLC *New Super Luigi U*, der die über 80 Levels des Originals komplett umstellen und, so die Worte von Nintendo-Präsident Satoru Iwata, sich wie ein „völlig neues Spiel" anfühlen wird.

Bekannte Oberwelt

In der letzten Nintendo Direct-Episode gab der Chef des japanischen Videospiele-Konzern zudem einige weitere Infos zum Luigi-Hüpfspiel bekannt. So hatten wir in der letzten Vorschau noch gemutmaßt, ob der Titel vielleicht auch eine neue Hintergrundgeschichte im Vergleich zum Original spendiert bekommt. Das ist nicht der Fall, bei den prinzipiell sehr einfach gestrickten *Mario*-Handlungen aber auch kein großer Verlust. Ebenso hat sich nichts an der Tatsache geändert, dass die Oberwelt genau gleich aussehen wird wie in *New Super Mario Bros. U*. Das heißt also, dass die versteckten Eingänge zu den geheimen Welten nicht plötzlich von anderen Levels aus erreichbar sein werden.

Zeitdruck

Innerhalb der Levels aber bleibt, glaubt man den Versprechen Iwatas, kein Stein auf dem anderen. Gerade bei den kürzeren Stages fragen wir uns jedoch, wie viel Spielraum für Umstellungen es dort wirklich gibt. Unklar ist



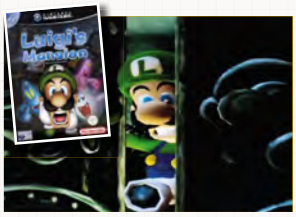
Die Oberwelt in New Super Luigi U ist dieselbe wie im Hauptspiel. Zusätzliche Abzweigungen, geheime Abkürzungen oder gar neue Welten wird es also definitiv nicht geben.

Diese Krabben, die mit Steinen nach uns werfen, kennen wir bereits aus dem Hauptspiel. Mit einem gezielten Sprung macht ihr ihnen aber schnell den Garaus.

DIE REISEN DES JUNGEN LUIGI

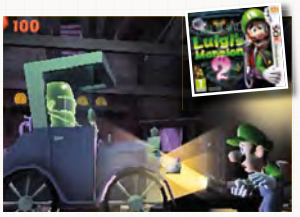
Nun, da das „Jahr des Luigi" angebrochen ist, steht Marios kleiner Bruder natürlich im Mittelpunkt und darf sogar ohne den rot gewandeten Schnauzbartträger auf Reisen gehen. Doch ist *New Super Luigi U* nicht Luigis erster Solo-Auftritt: Wir verraten, in welchen Spielen der ängstliche Klempner bereits auf sich alleine gestellt war.

MARIO IS MISSING!
System: NES, SNES, PC
Jahr: 1992
Hierbei handelt es sich um ein Lernspiel, welches neben den damals aktuellen Nintendo-Konsolen auch für Microsofts DOS-Betriebssystem erschien. Während alle drei Versionen verschieden aussehen, folgen sie derselben Geschichte: Mario wird von Bowser gefangen genommen und Luigi muss um die ganze Welt reisen, um ihn zu finden. Der Titel wurde von Kritikern zerrissen und ging als eine Spiele-Kuriosität in die Nintendo-Geschichte ein.



LUIGI'S MANSION
System: GameCube
Jahr: 2002
Der GameCube-Starttitel lässt Spieler in Gestalt von Luigi ein gruseliges Geisterhaus erforschen. Unterstützung erhält er vom seltsamen Professor Immanuel Gidd, der ihm einen Staubsauger zur Verfügung stellt, mit dem Luigi die Spukgestalten einsaugen kann. Bis heute hat der äußert liebevoll gemachte Titel einen festen Platz in den Herzen der Nintendo-Fans – weshalb erst vor Kurzem die Fortsetzung für den 3DS erschienen ist.

SUPER MARIO GALAXY
System: Wii
Jahr: 2007
Eigentlich handelt es sich bei *Super Mario Galaxy* um ein Mario-Hüpfspiel. Jedoch erwartet fleißige Zocker, die alle in den Welten auffindbaren Sterne sammeln, eine Überraschung: Sie können das Abenteuer noch einmal durchspielen, nun mit Luigi in der Hauptrolle! Nur wer auch diese Prüfung besteht, darf die allerletzten zwei Sterne aus der geheimen Final-Welt sein Eigen nennen. Somit lassen sich insgesamt 242 Sterne sammeln.



LUIGI'S MANSION 2
System: 3DS
Jahr: 2013
Über dieses Spiel müssen wir wohl nicht viel erzählen – die Wahrscheinlichkeit, dass ihr es gerade in diesem Moment spielt, ist gar nicht mal gering. Wieder muss sich der ängstliche Luigi einer wahren Armada an Spukgestalten stellen, diesmal sogar in mehreren Geisterhäusern, statt nur einem wie im Original. Zum Glück hat er nun einige neue Fähigkeiten in petto. Der 3DS-Titel läutete übrigens offiziell das „Jahr des Luigi" ein.

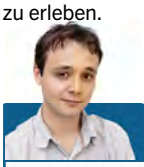
zudem, ob die Ummodellierung der Welten nur bedeutet, dass die Plattformen, Gegner und weiteren Levelobjekte einfach umgestellt werden oder ob auch komplett neue Elemente in die bestehenden Kulissen gesetzt werden. So oder so, gänzlich neue Welten dürft ihr euch auf jeden Fall nicht erwarten. Eine weitere Neuerung, die wohl großen Einfluss auf das Spielgefühl haben wird, ist die Tatsache, dass ihr nur noch 99 Sekunden Zeit habt, um den jeweiligen Level zu absolvieren. Ob ihre diese Zeitspanne durch das Einsammeln von Stoppuhren verlängern könnt, wie es etwa bei *Super Mario 3D Land* der Fall war, ist derzeit noch nicht bekannt.

Hoch hinaus, tief hinab

Eine Veränderung, welche Luigi als Protagonist automatisch mit sich bringt, ist sein verändertes Sprungverhalten im Vergleich zu seinem Bruder. So kann er ein ganzes Stück höher hüpfen, hat dafür aber wesentlich weniger Bodenhaftung als Mario und muss nach einem Sprung immer ein paar Schritte „auslaufen". Das bedeutet, dass es wesentlich schwieriger ist, mit Luigi auf schmalen Plattformen zu landen. Jeder, der schon im Original, wo Luigi auch als spielbare Figur anwählbar ist, mit ihm durch die Gegend gehüpft ist, weiß natürlich bereits, wovon hier die Rede ist. Zudem ist diese spezielle Sprungeigenschaft des grün bemützten Klempners auch schon aus vielen anderen Mario-Spielen bekannt, etwa den anderen *New Super Mario Bros.*-Teilen oder den *Mario Galaxy*-Spielen.

Preisfrage

Alles in allem könnt ihr euch also auf das gewohnt gute *Mario*-Gameplay, angereichert durch einige ungewohnte Kniffe, einstellen. Ob die Veränderungen ausreichen werden, um den Download des DLC zu rechtfertigen, kann zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht gesagt werden. Dies hängt unter anderem davon ab, wie hoch der Preis des Spiels ausfallen wird und wie gierig ihr darauf seid, neue Abenteuer im Pilzkönigreich zu erleben. **Lukas Schmid**



MEINUNG
Lukas Schmid

„Ob Luigis Solo-Reise dem Original-Spiel zusätzlichen Pep verleihen kann?"

Ich bin nach wie vor ein wenig skeptisch, was *New Super Luigi U* angeht. Schließlich haben wir es hier nicht mit einem völlig neuen Spiel zu tun, sondern „nur" mit einem DLC für *New Super Mario Bros. U*. Insofern ist es auch unwahrscheinlich, dass die Entwickler das gesamte Konzept des Hüpf-Abenteuers völlig auf den Kopf stellen werden. Inwiefern es den Levels des Originals zusätzlichen Pep verleiht, sie neu zu arrangieren, bleibt abzuwarten. Einige neue Features, etwa zusätzliche Items, wären auf jeden Fall wünschenswert.

In Welten, in denen giftiges Wasser brodelt, solltet ihr es auf jeden Fall vermeiden, eure Landungen auf den oft kleinen oder sich bewegenden Plattformen zu versemmeln. Aufgrund von Luigis Sprung-Physik ist das nicht immer so ganz leicht.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: New Super Mario Bros. U
Termin: 2013

Screen-Info: Das Bild-Material auf diesen Seiten wurde von Nintendo veröffentlicht. Das fertige Spiel wird mit großer Wahrscheinlichkeit genau gleich aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

PIKMIN 3

Strategie Die allseits beliebten Helferlein erleben schon bald ihr erstes Wii-U-Abenteuer. Wir haben brandneue Infos dazu, was euch auf dem Pikmin-Planeten erwartet!

Fans von Captain Olimar, dem allseits beliebten Protagonisten der ersten beiden *Pikmin*-Teile, müssen jetzt ganz stark sein: Im dritten Ableger der Serie, der nach einer irrwitzigen Anzahl von Verschiebungen dieses Jahr endlich für Wii U erscheinen soll, tritt der knubbelnasige Weltraumfahrer in den Hintergrund. Zwar wird er, so die Entwickler, auf irgendeine Weise in der Handlung vorkommen, das erforschen des Pikmin-Planeten übernehmen nun aber drei völlig neue Hobby-Pflanzenzüchter.

Das extraterrestrische Trio

Bis auf diesen Umstand ist zur Handlung des Abenteuers noch so gut wie gar nichts bekannt. Weder wurde bisher verraten, um wen es sich bei den drei neuen Helden handelt, noch wurde gesagt, warum es sie auf den Pikmin-Planeten verschlagen hat. Einer der drei spielbaren Figuren weist aber eine markante Ähnlichkeit zu Olimar auf, sodass wir vermuten, dass es sich dabei um seinen Sohn handelt. Mehr Infos gibt es hingegen zum Gameplay des Titels, der an den Stärken der Vorgänger festhält und es durch sinnvolle und neuartige Aspekte erweitert. Eure Aufgabe ist es nach wie vor, als winziger Weltraumfahrer auf einem Planeten voller gigantischer Pflanzen und Insekten Pikmins zu züchten, um diese anschließend durch die Gegend zu scheuchen. Diese helfen euch dabei, Gegner zu besiegen und Objekte einzusammeln, die ihr anschließend zu eurem Mutterschiff tragen lasst. Dabei könnt ihr, so scheint es, jederzeit zwischen den drei Protagonisten wechseln, welche ihrerseits jeweils eigene Pikmin-Bataillons herumscheuchen können. Innerhalb der strategischen Schlachten sind dadurch hektische Momente vorprogrammiert. Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto persönlich hat angemerkt, dass sich das Spiel mehr am ersten Teil, der euch durch ein Zeitlimit unter konstanten Stress setzte, orientieren soll als am wesentlich gemütlicheren zweiten Ableger.

Vielleicht liegt es auch nur an der riesigen Nase, aber wir finden, dass dieser junge Geselle Captain Olimar verdächtig ähnlich sieht und somit sein Sohn sein könnte.

Das ist das Dreier-Team. Bisher sind weder die Namen der Figuren noch der Anlass der Reise auf den Pikmin-Planeten bekannt.

Sieben auf einen Streich

Waren es im ersten Teil der Serie noch drei verschiedene Pikmin-Arten, die euch auf eurer Reise unterstützten und wurde diese Anzahl im zweiten Teil auf fünf erhöht, so erwarten euch in *Pikmin 3* stolze sieben Arten der freundlichen Helferlein. Neben den bekannten roten, blauen, gelben, weißen und lila Pikmin gibt es nun auch steinerne und pinke geflügelte Pflanzen-Wesen. Jede Variante verfügt dabei über spezielle Eigenschaften, die ihr euch geschickt zunutze machen müsst, um voranzukommen. So sind die roten Pikmin etwa feuerresistent, während die blauen Pflänzchen schwimmen und die geflügelten Exemplare tiefe Schluchten überwinden können. Wir sind gespannt, ob es im fertigen Spiel noch weitere, bisher unbekannte Pikmin-Varianten geben wird.

Wie es euch gefällt

Wie ihr eure pflanzlichen Gesellen durch die Gegend scheuchen wollt, ist dabei ganz euch überlassen, denn *Pikmin 3* wird über eine beachtliche Anzahl an Steuerungsvarianten verfügen. So könnt ihr wie in den Wii-Remakes der ersten beiden Teile ganz klassisch mit Wii-FB und Nunchuk spielen und das Gamepad als eine interaktive Karte nutzen, mit dem Gamepad steuern, um auf dem Fernseher zu spielen, oder das Geschehen vollends auf den Touchscreen des Controllers verlagern. Jede Variante steuert sich dabei dezent anders, hat Einfluss auf die Bedienung der Menüs und die Anzahl der dargestellten Bildschirmanzeigen. Noch nicht bekannt ist, ob Puristen auch mit dem Classic Controller Pro ins Abenteuer ziehen können.

Allein oder zu dritt?

Ebenfalls Rätselraten herrscht derzeit noch über den Mehrspieler-Part des Abenteuers. In *Pikmin 2* durften Spieler in einem von der Story unabhängigen Modus in der Gestalt der beiden Captains Olimar und Louie gegeneinander antreten und um die Wette Gegner besiegen und Gegenstände sammeln. Ein eigentlich angedachter Koop-Modus für den Einzelspieler-Part schaffte es hingegen nicht in das Spiel. Mit insgesamt drei spielbaren Figuren in *Pikmin 3* halten wir es allerdings für sehr realistisch, dass es diesmal möglich sein wird, das Abenteuer im Team zu bestreiten, im Idealfall sogar online.

Grafikpracht

Zu guter Letzt wollen wir noch lobend die Grafik des Spiels erwähnen, die seit der ersten Präsentation des Titels auf der E3 2012 große Schritte nach vorne gemacht hat. Während das Gezeigte damals zwar recht ordentlich, aber unspektakulär und tendenziell ähnlich zu den Vorgängern wirkte, zeigen die neuesten Bilder und Videos auf beeindruckende Weise, dass mit der WiiU hier eine gänzlich andere Form von Hardware-Power im Hintergrund läuft. Ob Texturen, Animationen oder nette Spielereien wie Partikel in der Luft und die realistischen Wassereffekte – alles wirkt wie aus einem Guss. Hier kommt definitiv einer der bisher schönsten Wii-U-Titel auf uns zu.

Lukas Schmid

Habt ihr genug Pikmin dabei, stellen kleine Gegner kaum eine Gefahr dar. Sobald der Bösewicht besiegt ist, transportieren eure Helfer ihn ab.

So wie ihr in *Luigi's Mansion 2* auf einen speziellen Nintendo DS schaut, hantieren die drolligen Weltraumfahrer mit diesem Gamepad herum.

Die Pikmin sind ja eigentlich eure treu ergebenen Helferlein, sie können aber einen beträchtlichen Teil ihrer Niedlichkeit einbüßen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nach den unzähligen Verschiebungen hat *Pikmin 3* einiges zu beweisen."

Pikmin 3 hat mittlerweile eine recht beachtliche Geschichte hinter sich. Erste Gerüchte zum Spiel gab es bereits zu Gamecube-Zeiten, für die Wii wurde es schließlich bestätigt – nur um schließlich als Launchtitel für die Wii U angekündigt zu werden. Durch die Tatsache, dass auch dieser Termin nicht eingehalten werden konnte und das Spiel nun über ein halbes Jahr später erscheint, hat der Titel einiges zu beweisen. Auch für die generelle Spieleflaute der Nintendo-Konsole wäre ein Hit dringend notwendig. Ich bin zuversichtlich, dass *Pikmin 3* die hohen Erwartungen letztendlich erfüllen wird.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: The Wonderful 101
Termin: 3. Quartal 2013

Screen-Info: Die von uns verwendeten Screenshots stammen vom Nintendo-Presseserver und geben die Grafik des Spiels glaubhaft wieder.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

SPLINTER CELL: BLACKLIST

Action Sam Fisher gab sich auf der letzten E3 actionreicher als jemals zuvor. Wird erneut eine bekannte Serie für mehr Action geopfert? Und was kann die frisch angekündigte Wii-U-Version?

Ubisofts berühmter Geheimagent Sam Fisher hat sich selbst den Ruf versaut. Das lag vor allem an seinem Auftreten auf der Spielemesse E3 letzten Sommer: Sam präsentierte sich hier als brutale, tumbe Kampfmaschine. Die Spielergemeinde war empört. Alles nur Show? Ubisoft kann doch mehr, als eine seiner wichtigsten Marken mit austauschbarem Actiongedöns gegen die Wand zu fahren! Das Gameplay von *Blacklist* bleibt serientreu und macht kaum etwas anders als der Vorgänger *Conviction*. Wir durften in Paris zwei Missionen spielen.

Air Force Fisher

An Bord der Paladin, Sam Fishers persönlicher fliegender Festung, könnt ihr euch frei bewegen, das Flugzeug erforschen und euch mit eurem Team unterhalten. Schaltzentrale der Paladin ist ein riesiger Tisch mit interaktiver Touch-Oberfläche, das sogenannte SMI (Strategic Mission Interface). Hier dürft ihr die verfügbaren Solo-, Koop- und Versus-Missionen betrachten und sollt in der fertigen Software auch den gegenwärtigen Status eurer Freunde in Erfahrung bringen können. Das SMI wird somit altmodische Menüpunkte ersetzen und sämtliche Spielbereiche miteinander verknüpfen: Egal was ihr unternehmt – Einzelspieler, Koop oder Mehrspieler –, verdientes Geld steht euch immer und überall zur Verfügung, um damit die Paladin aufzurüsten. Erweitert ihr etwa das Cockpit, erhält Sam in seinen Einsätzen ein kleines Radar, das Feindbewegungen anzeigt. Baut ihr die Krankenstation um, erholt sich der Geheimagent in den Missionen schneller von schweren Verletzungen. Oder ihr gönnt euch eine größere Werkstatt und dürft fortan mit experimentellen Waffen in den Kampf ziehen.

Agenten-Fashion-Week

Vor jeder Mission könnt ihr eure persönliche Lieblingsausrüstung zusammenstellen und in mehreren Loadouts speichern: Von Sams Kopfbedeckung über Erst- und Zweitwaffe, Tarnanzug (der selbst noch weiter unterteilt ist) bis hin zu Gadgets – ihr bestimmt, was euch in der Mission am meisten nützt. Vorausgesetzt natürlich, ihr habt das nötige Kleingeld, um das Zeug zu kaufen! Clever: Der Anzug für Sam hat verschiedene Merkmale wie Panzerung oder Gewicht, die euren Spielstil beeinflussen. Wer lieber schleicht, greift zum leich-

Wann immer ihr Feinde lautlos ausschaltet, gibt es Punkte im Ghost-Spielstil.

Das Schleichen bleibt ein wichtiger Bestandteil, auch in *Blacklist*. Zum Glück!

ten, nachtschwarzen Einteiler; wer dagegen mit einem feindlichen Sperrfeuer rechnet, schnappt sich lieber die stark gepanzerte Variante. Auch Sams berühmtes Nachtsichtgerät dürft ihr auf ähnliche Art modifizieren – sogar Farbe und Aussehen der Leuchten lassen sich abändern. Eure Ausrüstung einem bestimmten Spielstil anzupassen, macht Sinn, denn die Entwickler kategorisieren eure Taktik grob in drei Spielstile: Ghost, Panther und Assault. Je nach Vorgehen erhaltet ihr eine bestimmte Anzahl an Punkten. Ghost-Punkte gibt es für Schleichen, Tarnen und Täuschen. Assault verkörpert das genaue Gegenteil, hier ballert ihr auf alles, was entfernt an Extremisten erinnert. Der Panther-Stil ist der Mittelweg aus Ghost und Assault und dürfte dem Vorgehen der allermeisten Spieler entsprechen. Hier verhaltet ihr euch möglichst unauffällig und schlagt bei passender Gelegenheit zu. Am Ende jeder Mission rechnet euch das Spiel akribisch vor, wie viele Punkte ihr in welchem Stil erspielt habt. Die Entwickler wollen es dadurch tunlichst vermeiden, euch einen bestimmten Spielstil aufzuzwingen. Ihr entscheidet selbst!

Die volle Kontrolle

Für PC, Xbox 360 und Playstation 3 ist *Blacklist* schon seit geraumer Zeit in der Entwicklung, nun gesellt sich neben der illustren (bald-nicht-mehr-)Next-Gen-Runde erfreulicherweise auch noch eine Wii-U-Fassung zum *Splinter Cell*-Portfolio. Offenbar haben Ubisoft die einzigartigen Gameplay-Möglichkeiten zugesagt, die Sam Fisher als Wii-U-Agent zur Verfügung stehen. Einige der cleveren Gamepad-Funktionen zeigten die Kollegen bereits her: Die Möglichkeit, bequem Waffen und Werkzeuge aus dem Touchscreen-Inventar des Handheld-Controllers auszuwählen, ist da noch der unspektakulärste, weil rein auf Komfort zugeschnittene Wii-U-Bonus. Einen Schritt weiter geht das Mark-and-Execute-System, mit dem ihr zu neutralisierende Ziele auswählt und dann in Windeseile außer Gefecht setzt. Dieses taktische Aufstellen eurer Opponenten geschieht auf der Wii U ebenfalls sehr elegant mittels des Gamepad-Touchscreens. Die echten Stärken der Nintendo-Variante liegen aber in der erweiterten Spielmechanik. Aktiviert Agent Fisher etwa eine mobile Spionagekamera, wird deren übertragenes Videosignal – ganz wie in Sams virtueller Welt – auf den Zusatzbildschirm in euren Händen transportiert. Noch näher dran am echten *Splinter Cell*-Feeling seid ihr nur beim Einsatz der Trirotor-Kampfdrohne. Sie sendet nicht nur die Bilder ihrer Live-Kamera auf das Wii-U-Gamepad, sondern lässt sich durch dessen Neigungssensoren auch noch sehr realitätsnah steuern.

Eine solide Fortsetzung

Und damit legen wir den Controller zur Seite. Die beiden Abschnitte in London und Benghasi spielten sich angenehm unaufgeregt: *Splinter Cell*-Kenner fühlen sich sofort heimisch. In einem begrenzt offenen Gebiet lässt euch der Titel die relative Freiheit, von A nach B zu gelangen und dabei so viel Krach zu veranstalten, wie ihr es für richtig haltet. Das Katz-und-Maus-Spiel mit den Gegnern, das Austüfteln kluger Wege und das Experimentieren mit Sams Hilfsmitteln machen dabei den Reiz aus. In den zwei spielbaren Abschnitten klappte das tadellos. Wer *Splinter Cell* schon immer mochte, wird auch von *Blacklist* nicht enttäuscht werden, denn im Kern bleibt alles beim Alten: Eine patriotisch-kitschige Geschichte, Missionen rund um die Welt und ein schleichender Sam Fisher, der mit der notwendigen Skrupellosigkeit und überlegener Ausrüstung Bösewichte auseinandernimmt.

Frank Engelhardt & Benjamin Kegel

Auf der Paladin könnt ihr im Gespräch mit eurem Team Nebenmissionen aktivieren.

Sams Wunderbrille hilft euch, Feinde zu entdecken. Auch sie lässt sich aufrüsten.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Sam Fisher könnte eindrucksvoll den Gameplay-Vorteil der Wii U demonstrieren."

Das Vorbild für *Blacklist* hört auf den Namen *Splinter Cell: Conviction*. Und es gibt auf jeden Fall schlechtere Spiele als besagtes *Conviction*, an denen sich die Ubisoft-Studios bei der Gestaltung des ersten *Splinter Cell* für die Wii U orientieren könnten. Ich halte große Teile der Kritik, die Sam Fisher im Moment entgegenschlägt, vor allem für das Ergebnis schlecht platzierter PR. Man hätte vielleicht seitens des Entwicklers besser erst mal die Schleichtalente des *Blacklist*-Hauptdarstellers in den Fokus stellen sollen, statt Videospielfans und -Fachleuten gleich eine dicke Kelle Action-Einheitsbrei zu servieren – gerade weil die letzte E3 nur aus Gewehren, Muskeln und Männerschweiß bestand. Richtig gespannt bin ich auf die Features der Nintendo-Version – vor allem die Übertragung des Kamerasignals der Spionagedrohnen auf das Wii-U-Gamepad fand ich großartig gelöst!

Wichtige Informationen zeigt das Spiel als Hologramm-Interface direkt in der virtuellen Welt an. Das sieht ziemlich cool aus!

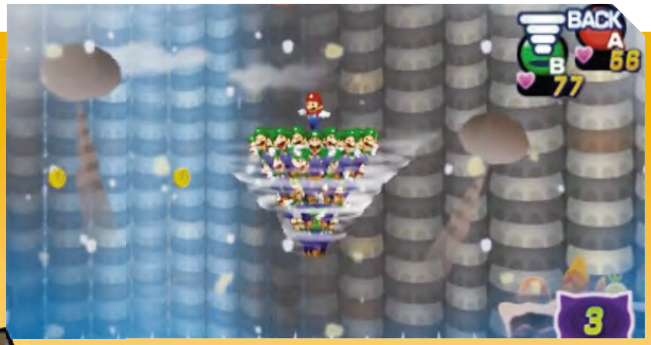
INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Toronto
Alternative: Deus Ex: Human Revolution
Termin: 22. August 2013

Screen-Info: Sämtliche Bilder entsammen Ubisofts Pressematerial. Wir gehen davon aus, dass die fertige Wii-U-Version minimal schlechter aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

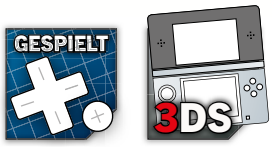
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Hier seht ihr eine der zahlreichen Szenen, in denen Luigis Traum-Ichs im Einsatz sind. Damit kann Mario mittels eines Super-Drehsprungs Stacheln überwinden.

In der echten Welt sind die Brüder darauf angewiesen, ihre Fähigkeiten zu kombinieren. Mit einem gemeinsamen Drehsprung gelingt es etwa, Lava-Abgründe zu überqueren.

MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.



Rollenspiel Die berühmten Klempner-Brüder erleben ihr nächstes Rollenspiel-Abenteuer! Doch statt des Bohnenlandes oder Bowsers Körper ist es diesmal Luigis Psyche, die erforscht werden will.

Der Sommer ist nicht wirklich dafür bekannt, dass in dieser Zeit allzu viele hochkarätige Videospiele erscheinen. Im allseits bekannten Sommerloch muss man sich meistens mit zweit- oder drittklassiger Software begnügen oder die liegen gebliebenen Titel der Frühlingsmonate aus dem Regal holen. Nicht so jedoch in diesem Jahr: Am 12. Juli 2013, und damit noch vor allen anderen Regionen der Welt, veröffentlicht Nintendo in Europa *Dream Team Bros.*, das neueste Abenteuer aus der *Mario & Luigi*-Reihe.

In den Kämpfen ist gutes Timing unabdingbar. Hier muss Luigi im richtigen Augenblick den B-Knopf betätigen, um den Panzer zu kicken und dem Gegner Schaden zuzufügen.

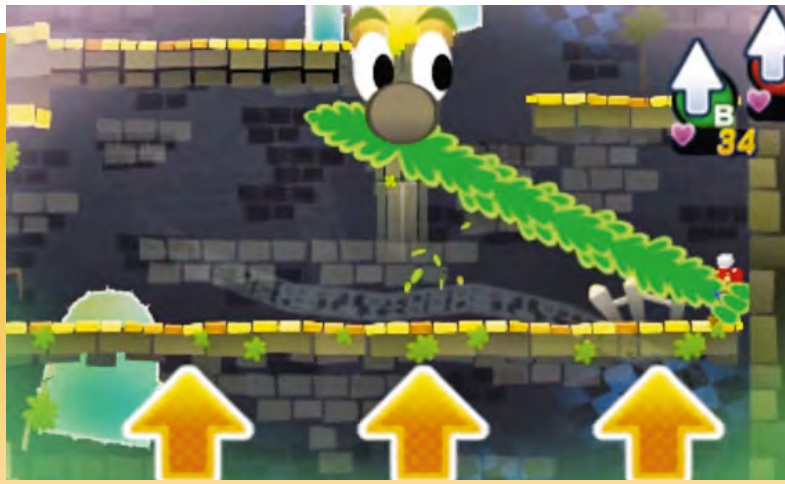
Kissen-Klamauk

Nachdem der japanische Mario-Konzern in den letzten Monaten recht sparsam mit Neuigkeiten zu dem neuen Rollenspiel-Titel umgegangen ist, erreicht uns nun eine Menge neuer Infos: So ist inzwischen in groben Umrissen die Handlung des Abenteuers bekannt, welches diesmal nicht im Pilzkönigreich, sondern auf der Insel Pi'llow angesiedelt ist. „Pillow" ist übrigens das englische Wort für Kissen. Es ist damit zu rechnen, dass sich die Übersetzer auch für die deutsche Version des Spiels allerhand Wortspielereien einfallen lassen werden. Auf Pi'llow angekommen, beschließt Luigi, ein Nickerchen auf einem magischen Kissen zu machen, was dazu führt, dass er aus Versehen ein Traumportal öffnet. Durch dieses Portal zieht Bösewicht Antasma Prinzessin Peach, die gemeinsam mit den Klempner-Brüdern auf Reisen ist, kurzerhand zu sich in die Traumwelt. Nun ist es natürlich die Aufgabe von Mario und Luigi, Peach wieder zu retten, indem die beiden sowohl durch die echte Welt reisen als auch Luigis Träume erforschen. Dorthin gelangt ihr an vorgegebenen Stellen, sobald der grün gewandete Bruder es sich auf einem der zahlreichen magischen Kissen gemütlich macht. Die Geschichte hört sich ähnlich schräg an wie jene der Vorgänger und verspricht erneut Slapstick-Humor vom Feinsten.

Traumreise

Vor allem in den Abschnitten, die in Luigis Unterbewusstsein stattfinden, wird Humor großge-

Zwischen der echten Welt und der Traumwelt kann oft interagiert werden. Wenn etwa Gehilfe Glitzerstern den schlafenden Luigi ärgert, indem er ihm am Schnurrbart zieht, ...



... hat dies Auswirkungen auf Luigis Unterbewusstsein. In unserem Beispiel wird Luigis Traumbart gespannt, sodass Mario ihn als Schleuder nutzen kann.

schrieben. Während die Brüder in der realen Welt von Pi'llow gemeinsam unterwegs sind, übernehmt ihr dort die Kontrolle über Mario. Zudem läuft das Geschehen hier in 2D ab – auf der Insel durchwandert ihr hingegen eine 3D-Welt. Während Luigi in seinem Unterbewusstsein großteils nur eine passive Rolle einnimmt, ist er als omnipräsente Erscheinung dennoch anwesend – in seinen Träumen laufen die Dinge nach seinem Willen ab! Steht er in der echten Welt stets in der zweiten Reihe, ist er hier der Star. So schwebt sein überlebensgroßer Kopf meist hinter Mario im Hintergrund und oftmals schickt er eine wahre Armada von Mini-Luigis durch die Gegend, die allfällige Gegner einfach überrennen. All diese Ideen sind wirklich witzig und äußerst charmant umgesetzt. Zudem haben äußere Einflüsse, etwa wenn jemand in der echten Welt an Luigis Schnurrbart zieht, Einfluss auf Luigis Gedanken und helfen Mario voranzukommen.

Luigi mal 1.000

In der Traumwelt erwarten euch zudem einige ausgefallene Abschnitte. So müsst ihr an einer Stelle, ähnlich dem Geschicklichkeitsspiel *Katamari Damashi*, viele kleine Luigis einsammeln, indem ihr mittels der Neigungssensoren des 3DS eine Kugel über sie drüberrollen lasst. Anschließend gebt ihr einer Ansammlung von Gegnern Saures, indem ihr die riesige Luigi-Kugel mitten in ihre Reihen kullert. Generell lässt Luigi durch seine schier unbeschränkte Traummacht seinen Bruder oftmals alt aussehen. Wesentlich klassischer geht es da schon zu, sobald ihr wieder auf Pi'llow unterwegs seid. Hier entspricht das Gameplay großteils dem, was wir aus den Vorgängern gewohnt sind: Ihr reist durch zahlreiche, *Mario*-typische Landschaften wie grüne Wälder, heiße Wüsten und gefährliche Lava-Landschaften, löst kleine Rätseleinlagen und bekriegt euch mit allerlei kleinen und großen Gegnern. In den rundenbasierten Kämpfen könnt ihr durch präzise getimtes Button-Drücken besonders stark angreifen und euch gegen gegnerische Attacken verteidigen. Andere Serien-Standards, wie die Möglichkeit, die Fähigkeiten der Brüder zu kombinieren, um etwa mittels eines gemeinsamen Drehsprungs einen Abgrund zu überwinden, haben es ebenfalls ins Spiel geschafft.

Hit-Kandidat

Bisher wirkt *Mario & Luigi: Dream Team Bros.* also wie ein ausgesprochen rundes und gelungenes Abenteuer, das auf kompetente Art und Weise das bewährte Gameplay mit zahlreichen neuen und kreativen Aspekten kombiniert. Besonders die Traumsequenzen, die wie eine erweiterte und noch ausgefallenere Version der Bowser-Abschnitte aus *Mario & Luigi: Abenteuer Bowser* wirken, machen definitiv Lust auf mehr und lassen uns dem 12. Juli entgegenfiebern. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Die Mario&Luigi-Reihe ist ein Garant für unterhaltsamen Rollenspiel-Klamauk"

Paper Mario: Sticker Star konnte die hohen Erwartungen, die an das Rollenspiel gestellt wurden, leider nicht ganz erfüllen. *Mario & Luigi: Dream Team Bros.*, der neueste Ableger der zweiten im Pilzkönigreich angesiedelten RPG-Serie, könnte seine grandiosen Vorgänger hingegen sogar noch übertreffen. Die neue 3D-Grafik verleiht dem Spiel die nötige Frische und der Humor ist gelungen wie eh und je. Das gewohnt gute Gameplay, gepaart mit den interessanten Abschnitten in Luigis Träumen, lässt darauf hoffen, dass hier eines der RPG-Highlights des Jahres 2013 auf uns zukommt.

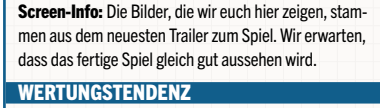
Natürlich existieren zahlreiche Anspielungen auf andere Spiele mit dem Nintendo-Helden Mario. Beispielsweise ziehen sich die Klempner-Brüder, sobald sie die altbekannte Feuerblume nutzen, das klassische Feuerblumen-Kostüm über.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: AlphaDream
Alternative: Paper Mario: Sticker Star
Termin: 12. Juli 2013

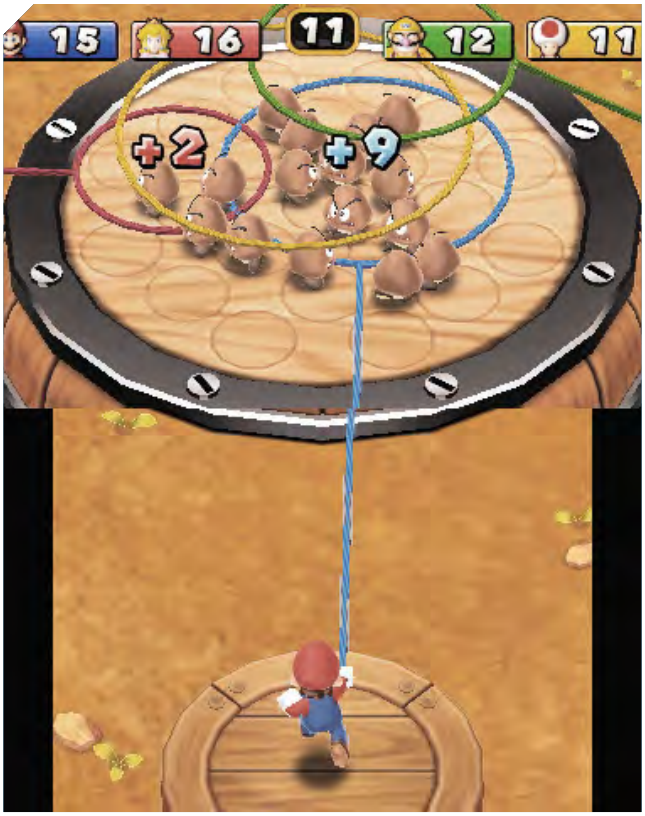
Screen-Info: Die Bilder, die wir euch hier zeigen, stammen aus dem neuesten Trailer zum Spiel. Wir erwarten, dass das fertige Spiel gleich gut aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ



MARIO PARTY 3D

Geschicklichkeit Nintendo überflutet den 3DS dieses Jahr mit einer Schwemme an Top-Titeln. Freunde geselliger Minispiel-Runden dürfen sich besonders freuen. Zeit eine Party zu feiern!



Yee-ha: Mario hat anscheinend viele Spaghetti-Western gesehen und schwingt das Lasso höchst professionell. Mal sehen, ob es in diesem Wettkampf zum Sieg reicht.

Auf der aktuellen Nintendo Direct ließ Herr Satoru Iwata wieder mal einige 3DS-Kracher los. Darunter auch *Mario Party 3D*, welches jedoch erst im Winter den Weg auf unsere Handhelds finden wird. Für feuchtfröhliche Partystimmung dürfte damit pünktlich zur Weihnachtszeit gesorgt sein. Schön auch, dass Nintendo bereits bestätigte, dass der Titel sowohl beim Händler eures Vertrauens als auch als Download via eShop erstanden werden kann.

Ein echtes Brett von Spiel

Der Reiz eines *Mario Party* steht und fällt mit Anzahl und Qualität der Bretter und der Minispiele. Zumindest was Ersteres angeht, scheint Nintendo alles richtig zu machen: Ganze sieben Bretter werden wir in *Mario Party 3D* bespielen können. Jedes soll dabei seine ganz besonderen Regeln haben. Wir haben bereits ein *Mario Galaxy*-Brett gesehen, das unsere Aufmerksamkeit auf sich gezogen hat und sehr interessant wirkt. Hier bewegt ihr euch in einer Rakete fort und sammelt Boosts, indem ihr beim Würfeln gutes Timing beweist. Auf diese Weise könnt ihr, wie es scheint, mit etwas Geschick enorme Distanzen zurücklegen. Auf dem Kugelwilli-Brett geht es dagegen taktisch zu: Die Kanonen-Feinde aus der *Mario*-Serie machen euch das Vorankommen schwer und schießen unkalkulierbar über das Feld. Ihr müsst wählen, ob ihr bei einem Zug eher vorsorglich in Deckung geht und damit auf der sicheren Seite bleibt oder schneller vorankommen wollt und dabei das Risiko eingeht, von einem Kugelwilli getroffen und vom Spielfeld geschubst zu werden. Jedes Brett soll durch seine individuellen Regeln ein völlig anderes Spielerlebnis bieten und für Abwechslung sorgen. Dabei liegt der Fokus auf der Interaktion mit den anderen Spielern. So stehen euch allerlei Items zur Verfügung, mit denen ihr eure Gegner ärgern könnt oder euch in eine bessere Position bringt.

Tonnenweise Minispiele

Jeder Runde folgt traditionellerweise ein Minispiel, bei dem

Rekordjagd: Die Mini-Rennen waren stets Höhepunkte der Serie. Da ist es nicht nur spannend, zu sehen, wer gewinnt, sondern auch, ob die aktuelle Bestzeit fällt.

Naja: Ein Rembrandt wird das nicht mehr. Das könnt ihr sicher besser! So schwer sind die bekannten Fieslinge aus *Mario*-Spielen dann doch nicht zu zeichnen.

es auf Geschwindigkeit, Konzentration und natürlich auch eine gehörige Portion Glück ankommt. Ganze 81 davon soll der Partyspaß bieten und selbstverständlich werden auch dieses Mal sowohl 2 vs. 2, 3 vs. 1 als auch die beliebten Jeder-gegen-jeden-Matches wieder mit von der Partie sein. Bisher durften wir zwar erst wenige davon sehen, doch es sind sowohl beliebte Klassiker aus früheren Spielen darunter als auch neue Minigames, die euch auf bisher ungekannte Weise fordern werden. So haben wir neben dem bekannten Bilder-Puzzle-Spiel beispielsweise auch einen Minishooter und ein Zeichen-Minispiel erspäht, welches euch bekannte Gegner aus *Super Mario*-Spielen nachzeichnen lässt. Auch kleine Rennkurse und das beliebte Kugelchaos dürfen selbstverständlich nicht fehlen. Wir hoffen, dass im finalen Spiel die Abwechslung so groß sein wird, wie es Nintendo bei der Vorstellung des Titels versprach. In der kurzen Präsentation war jedoch vom *Tetris*-Klon bis zum Fallschirmsprung so ziemlich alles dabei, was das *Mario Party*-Herz begehrt!

Idyllisch: Dieses Brett scheint eines der ruhigeren zu sein. Es gibt aber noch sechs weitere, die sich stark voneinander unterscheiden und sich teils hektisch spielen.

Entdecke die Möglichkeiten

Da Nintendo gerade bei solchen Titeln immer das Maximum aus den Hardware-Möglichkeiten herauskitzelt, könnt ihr schon jetzt mit der ausgiebigen Nutzung von Touch-Steuerung, Stift, Gyrosensor und Mikrofon-Features rechnen. Schon bei *Mario Party DS* war das eine große Stärke, die das Spiel deutlich von den Heimkonsolen-Fassungen abhob. Sicher ist in jedem Fall, dass AR-Karten genutzt werden können. Wir sind gespannt, was wir alles mit ihnen anstellen können werden und ob die Spielbretter auch wirklich die dramatischen Wendungen bieten werden, die Nintendo verspricht. Für Gelegenheitsspieler hat der Titel übrigens ein interessantes Feature: Es wird die Möglichkeit geben, besonders schnelle Spiele zu spielen, bei denen der Sieger quasi im Handumdrehen feststeht. Nintendo will damit all jenen entgegenkommen, die für eine ausgiebige Runde in trauter Gesellschaft keine Zeit haben, jedoch trotzdem für ein paar Minuten den Würfel rollen lassen möchten. **Sebastian Zelada**

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Die Party für unterwegs und ideal für kalte Wintertage – ich freu mich drauf! “

Mario Party habe ich schon länger nicht mehr gezockt und freue mich deshalb schon tierisch auf den Handheld-Ableger. Besonders das Feature, ein schnelles Spiel spielen zu können, gefällt mir sehr gut. Dazu sieht es aus, als würde in puncto Umfang und Abwechslung alles stimmen. Wenn die neu hinzugekommenen Minispiele nun auch qualitativ so überzeugen können wie die bekannten Klassiker, dann ist die Party diesen Winter perfekt.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Mario Party DS
Termin: Winter 2013

Screen-Info: Die Bilder auf dieser Seite stammen von Nintendo. Sie geben realistisch wieder, wie der Titel letztlich auf dem 3DS aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Die Animationen der prominenten Nintendo-Golfer sind ausgesprochen gut gelungen und abwechslungsreich. Ansonsten erinnert der Look des Spiels stark an die *Everybody's Golf*-Reihe der Golf-Experten des Camelot-Studios.

Allzu ernst nimmt sich *Mario Golf: World Tour* natürlich nicht. Da sprühen beim Abschlag schon einmal Funken, Sterne schwirren durchs Bild und die Golfer führen nach erfolgreichen Schlägen ihre Freudentänze auf.

MARIO GOLF WORLD TOUR

Genre Holt Putter, Driver, Holz und Eisen aus dem Schrank: Mario und Konsorten machen sich auf, um Tiger Woods wieder einmal zu beweisen, wer die wahren Golf-Profis sind.

Gibt es eigentlich irgendetwas, das Nintendos pummeliger Klempner nicht kann? Neben Kart-Fahren, Tennis, Basketball, Baseball, Fußball, der Teilnahme an den Olympischen Spielen in sämtlichen Disziplinen und vielen anderen Tätigkeiten, die aufzuzählen den Rahmen dieser Vorschau sprengen würden, gehört seit vielen Jahren auch der Golfsport zu seinen Talenten. *Mario Golf: World Tour* heißt der neueste Ableger der Reihe rund um den Gentlemen-Sport und wird, wie schon die Vorgänger, von der japanischen Entwicklerschmiede Camelot Software entwickelt.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Da Camelot mit an Bord ist, erhoffe ich mir ein rundum gelungenes Sportspiel"

Die *Mario*-Funsport-Spiele sind meistens ziemlich gut gelungen. Die *Mario Golf*-Reihe hat durch den Entwickler Camelot, der ansonsten vor allem durch äußerst gelungene Oldschool-Shooter Aufmerksamkeit erlangte, aber noch ein zusätzliches Ass im Ärmel. Camelot bereicherte die bisherigen Serien-Ableger nämlich stets mit interessanten Rollenspiel-Komponenten. Ich bin zuversichtlich, dass der 3DS-Teil die Qualität der Vorgänger halten kann.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Camelot Software
Alternative: Mario Tennis Open
Termin: Sommer 2013

Screen-Info: Die Bilder stammen aus einem Nintendo-Direct-Trailer zum Spiel. Das fertige Spiel wird wohl qualitativ gleich gut aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Rollenspiel-Elemente

Die bisherigen Ableger der *Mario Golf*-Serie unterscheiden sich insofern von anderen *Mario*-Sportspielen, als sie nicht bloß unterhaltsame, aber im Endeffekt anspruchslose Spaß-Matches in den Mittelpunkt stellen. *Mario Golf: Advance Tour* für den Game Boy Advance lässt euch in der Gestalt eines Golf-Novizen in einer Mischung aus Rollenspiel und Simulation eine Golfer-Karriere nacherleben. Der letzte Teil, der für Gamecube erschien, schraubte diesen Aspekt leider sehr stark zurück. Zwar haben sich die Entwickler in dieser Hinsicht noch nicht geäußert, wir sind jedoch zuversichtlich, dass auch *World Tour* über einen ansprechenden RPG-Part verfügen wird.

Online aufs Grün

Auf jeden Fall wird der Mehrspieler-Part des Titels eine zentrale Rolle spielen, der euch erstmals online gegen Pilzkönigreich-Golfer aus aller Welt antreten lassen wird. Dieser orientiert sich am gelungenen Multiplayer-System von *Mario Kart 7*, sodass es euch möglich sein wird, sowohl nach zufälligen Golf-Bekanntschaften zu suchen als auch gezielt gegen Freunde und Bekannte zu spielen. Die Auswahl der Recken, mit denen ihr dabei antreten dürft, umfasst die üblichen Verdächtigen à la Mario, Peach, Bowser oder Donkey Kong.

Mario-Charme

Ihr schwingt eure Schläger übrigens nicht nur auf klassischen Golf-Parcours, sondern auch auf solchen, die über einen speziellen Pilzkönigreich-Touch verfügen und auf denen somit eigene Regeln herrschen. Da rast schon einmal ein Kettenhund übers Grün, ein riesenhafter Gumba versperrt euch die Sicht oder glühend heiße Lava-Becken sorgen dafür, dass euer Ball-Verbrauch drastisch in die Höhe schnellt. Fans des typischen Mario-Charmes kommen also definitiv auf ihre Kosten.

Lukas Schmid

Schläger? Wozu? Mario-Antagonist Bowser versetzt dem kleinen Ball einfach mittels seiner mächtigen Klauen den nötigen Schwung, um ihn ins Loch zu befördern.

YOSHI'S ISLAND 3DS

Jump & Run Knuddelsaurier Yoshi darf auf dem 3DS endlich wieder auf Baby-Rettungsmission gehen – und auf der langen und strapazenreichen Reise allerhand leckeres Zeug verschlucken.

Unter den Bewohnern des Pilzkönigreichs gibt es so einige Fan-Favoriten, doch kaum einer kann es mit der Beliebtheit der freundlichen Yoshis aufnehmen. Kein Wunder also, dass die in vielen Farbvarianten auftretende Urzeit-Echse es schon auf dem Super Nintendo zu einem eigenen Spiel namens *Yoshi's Island* gebracht hat. In einer Art Staffellauf mussten die süßen Dinosaurier damals eine Baby-Version von Mario sicher auf dem Rücken nach Hause tragen. Es folgte ein neues *Yoshi*-Spiel für das Nintendo 64, *Yoshi's Story*, welches aber bei Kritikern und Spielern durchfiel. *Yoshi's Story DS* hingegen kam besser an, erlangte jedoch niemals denselben Beliebtheitsgrad wie das Original.

Retro trifft Moderne

Yoshi's Story für den 3DS will sich daran machen, diesen Umstand zu ändern. Die Grafik erstrahlt zwar in modernem Glanz und stellt etwa den Protagonisten und die Gegner in 3D dar, orientiert sich aber dennoch sehr stark am SNES-Original. So erwecken heute wie damals sowohl die Levels, durch die ihr hüpft, als auch deren Hintergründe den Eindruck, als wären sie mit Wachsmalkreide handgemalt worden. Auch die Bildschirmanzeigen sind in diesem einzigartigen Stil gehalten. Auf eurem Rücken befördert ihr wieder einmal eine Mini-Version von Mario, die sich lauthals zu Wort meldet, wenn ihr sie verliert. Dies ist etwa dann der Fall, wenn ihr von einem Gegner getroffen werdet.

Gute Verdauung

Eure wichtigste „Waffe" gegen die bösartigen Gesellen ist Yoshis äußerst dehnbare Zunge. Verspeist ihr einen Übelwicht, so könnt ihr ihn per Tastendruck „verdauen" und als Ei wieder ausscheiden, welches ihr anschließend hinter euch herzieht. Mit diesen Eiern könnt ihr auf ansonsten unerreichbare Objekte schießen. Manche Gegner verwandeln sich jedoch nicht in Wurfgeschosse, sondern ihr erhaltet spezielle Fähigkeiten, wenn ihr sie verschluckt – etwa die Gabe, Feuerbälle zu speien.

Ach du dickes Ei!

All diese Gameplay-Elemente sind freilich schon aus den Vorgängern bekannt. Darum werden es bestimmt auch einige Neuerungen in *Yoshi's Island 3DS* schaffen. Bisher gezeigt wurde eine Art Super-Ei, das von Yoshi durch den Level gepfeffert wird und dabei alles zerstört, was nicht niet- und nagelfest ist. Wenn sich die Entwickler nicht zu sehr auf ihren Lorbeeren ausruhen und noch weitere frische Ideen in petto haben, kann hier fast nichts mehr schiefgehen.

Lukas Schmid

Yoshis dehnbare Zunge stellt ein unverzichtbares Hilfsmittel auf dem Weg durch die zahlreichen Welten dar. Ihr schluckt damit Gegner und allerlei andere Gegenstände.

Der Eier-Wurf, der schon im ersten Teil der Serie verfügbar war, ist zurück. Ihr stoppt das Fadenkreuz und feuert auf diese Weise ein Ei in die angegebene Richtung.

Wer einen Gegner schluckt, bekommt ein Ei, wer mehrere schluckt, bekommt dementsprechend auch mehrere Eier – das ist eigentlich logisch! Euren persönlichen Eier-Munitionsvorrat zieht ihr anschließend hinter euch her.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Alleine der sympathische Protagonist rechtfertigt schon die Vorfreude auf das Spiel"

Yoshi's Island auf dem SNES gilt als eines der besten Mario-Jump&Runs überhaupt, und das, obwohl der Klempner darin überhaupt nicht die Hauptrolle spielt. Die Nachfolger, *Yoshi's Story* für das Nintendo 64 und *Yoshi's Island DS* waren unterhaltsam, konnten aber die Magie des ersten Teils nicht so recht einfangen. Noch bin ich nicht völlig überzeugt, dass dies dem 3DS-Teil gelingen wird, ich freue mich aber dennoch auf ein rundes und unterhaltsames Abenteuer.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: New Super Mario Bros. 2
Termin: Nicht bekannt

Screen-Info: Die Bilder entstammen dem Ankündigungs-Trailer des Jump & Runs. Wir nehmen an, dass das fertige Spiel mindestens gleich gut aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

New Super Mario Bros. U

Termin: 30. November 2012
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 0 Jahren
Preis: Ca. 59,- Euro

GRAFIK 7
Die Grafikqualität und der Stil sind gewohnt gut, obwohl einiges mehr drin gewesen wäre!

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Viele der *Mario*-typischen Musikstücke sind aus den Vorgängern der Reihe bekannt und wurden recycelt.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Touchscreen
Wie in den anderen Ablegern der Reihe funktioniert die Steuerung tadellos und präzise.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel (1 Stufe)
Speichersystem: Weltkarte (automatisch)
Spielerische Innovationen sind Mangelware, das Spiel zu leicht und der Umfang nur ausreichend.

MEHRSPIELER 8
Spieler Online: - Spieler Offline: 5
Der Offline-Mehrspielermodus, bei dem bis zu 5 Spieler gleichzeitig antreten können, ist gewohnt spaßig.

PRO / CONTRA
- ✚ Endlich Mario in HD-Auflösung
- ✚ Frische Weltkarte (mit Miiverse!)
- ✚ Zeitlos gutes Gameplay …
- ▬ … aber langsam wird's fad
- ▬ Musik überwiegend recycelt
- ▬ Viele Wii-Fernbedienungen nötig

WiiU-FAKTOR 4
Das Wii U GamePad kommt als Bildschirm und im Mehrspielermodus zum Einsatz. Miiverse ist gut integriert.

WERTUNG/FAZIT

85

„Guter Einstand des Nintendo-Klempners auf der Wii U – mit Luft nach oben."

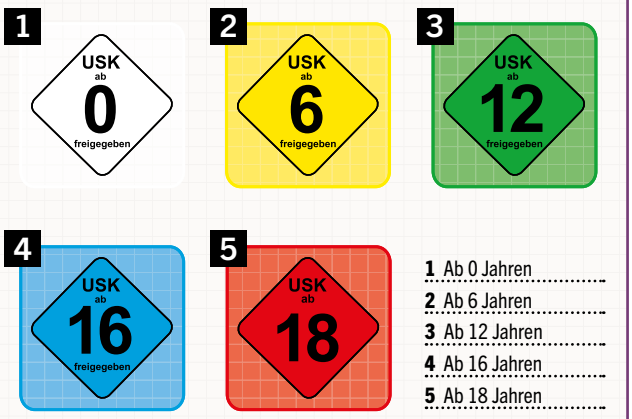
ICONS

N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

ONLINE
Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

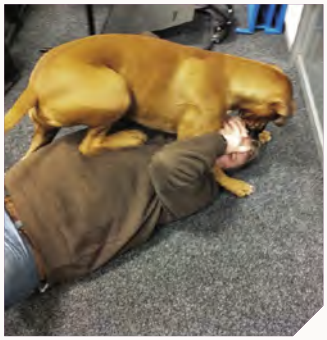
USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

THOMAS EDER (35, Leitender Redakteur)



Spielt gerade: Donkey Kong Country Returns 3D (3DS), Lego City: Undercover - The Chase Begins (3DS)
Hört gerade: Snoop Lion – Reincarnated, Travis Barker – Give the Drummer Some
Sieht gerade: This ain't California
Und sonst: … spielt mit dem Gedanken, das SNES wieder hervorzukramen. Warum? Ganz einfach: Als kleine Einstimmung auf das neue 3DS-*Zelda A Link to the Past 2*, das ich bei Nintendo im Hauptquartier in Frankfurt bereits ausführlich Probe spielen durfte.

SEBASTIAN STANGE (31, Redakteur)

Spielt gerade: Resident Evil: Revelations
Liest gerade: N. Stephenson – Snow Crash
Sieht gerade: Zurück in die Zukunft 1–3
Und sonst: Endlich ist der Winter vorbei. Und endlich gibt Nintendo in Sachen Spiele Vollgas – allerdings bislang nur auf 3DS. Dennoch genieße ich die spannenden Wochen vor der Spielemesse E3. Ich wette, im Vorfeld des Events wird es noch einige Überraschungen geben. Microsoft dürfte etwa die neueste Xbox zeigen. Und ihr wisst ja: Konkurrenz belebt das Geschäft. Das werden spannende Zeiten!

UWE HÖNIG (39, Redakteur)

Spielt gerade: Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS)
Hört gerade: Hugo Boston – Guru Meditation (mixes.beatport.com)
Sieht gerade: 7 Psychos (Blu-ray), Cloud Atlas (Blu-ray)
Und sonst: … begrüßt das klammheimliche Verschwinden des Winters und marschierte bereits am 1. Mai zur ersten Open-Air-Veranstaltung des Jahres. Für die nächsten Monate plant Uwe noch weitere Ausflüge in die freie Natur und freut sich auf einen schönen Festival-Sommer.

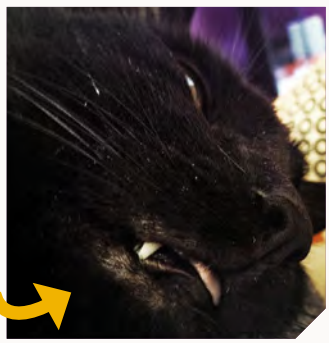
BENJAMIN KEGEL (31, Redakteur)

Spielt gerade: Super Mario World (schon wieder als Vorbereitung auf einen VC-Release), Starcraft 1 (Klassiker, geht immer)
Hört gerade: Flint (Aim 4)
Sieht gerade: Game of Thrones (Blu-ray)
Und sonst: Ich habe mein Motorrad aus der Garage geholt, das ganze Teil gründlich von oben bis unten abgeschrubbt, das alte Kettenfett entfernt und neues aufgetragen, die Maschine entrostet und die blanken Stellen frisch lackiert, paar kleinere Schäden beseitigt – jetzt geht's wieder mit dem Bike zur Arbeit! Woot!

MARCO CABIBBO (28, Redakteur)

Spielt gerade: Alles, was die japanischen Arcade-Hallen so hergeben. In Tokio gibt es jede Menge würdige Gegner.
Hört gerade: Depeche Mode – Delta Machine, Gorerotted – Only Tools & Corpses
Sieht gerade: Die Sehenswürdigkeiten Japans. Zwei Wochen Urlaub zur Frühlingszeit, so macht das Leben Spaß!
Und sonst: Ich revidiere meine Aussage aus der letzten N-ZONE, die Nürnberger Innenstadt ist total harmlos verglichen mit den japanischen Straßen. Das könnte eventuell an den Erdbeben liegen.

DAVID MOLA (32, Layout)



Spielt gerade: Civ V (PC) und Lego City Undercover: The Chase Begins (3DS)
Hört gerade: Die neue Spock's Beard
Sieht gerade: Viele großartige Sportveranstaltungen. Die Formel-1-Saison ist zum Glück wieder in vollem Gange und auch die Halbfinalspiele der Champions League haben es in sich, mein lieber Scholli! Da macht fernsehen Spaß!
Und sonst: Das Wetter kann sich noch nicht für eine Jahreszeit entscheiden und ich fühle mich so, wie mein Kater gerade aussieht: schlapp und müde!

STEFFI GROSS (22, Praktikantin)

Spielt gerade: Pokémon Mystery Dungeon (3DS), Fire Emblem 13 (3DS), Mario Kart und Super Smash Bros. Brawl (Wii)
Hört gerade: Soundtrack von PMD
Sieht gerade: Nur noch Texte und Bücher für die Uni vor ihrem geistigen Auge
Und sonst: Seltsamerweise hatte ich nach der Recherche für die ganze Creepypasta gar keine Albträume. Leider muss ich im Moment meinen 3DS mit meinem Bruder teilen, der auch *Fire Emblem* spielen will. Wenigstens die Katze leistet mir Gesellschaft …

JERMAINE WALKER (27, Praktikant)

Spielt gerade: Mit Paul (siehe Bild), Luigis Mansion 2, Bioshock, Injustice
Hört gerade: Eine fluchende Steffi beim Testen von Hardware
Sieht gerade: Game of Thrones, Champions League, How I Met Your Mother (Staffel 8)
Und sonst: Ich bin glücklich! Ich verbrachte die letzten drei Tage in München und konnte die Sonne genießen. Gestern durfte (musste) ich Terrassien dekorieren. Der Sommer kann kommen! Zu meinem Glück fehlt aber noch ein Tischgrill …

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei

Sebastian Stange

Thomas Eder

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Sebastian Stange	Thomas Eder	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Donkey Kong C. R. 3D	Donkey Kong C. R. 3D	Resident Evil: Revelations	Reisdent Evil: Revelations
FLOP-TITEL	Pokémon Mystery Dungeon	Harvest Moon (3DS VC)	Lego City Undercover: T.C.B.	Pokémon Mystery Dungeon
Donkey Kong Country Returns 3D (3DS) ∅ Wertung: 8,25 // Test S. 40	Schön! Das Ding ist zwar nur ein weitestgehend inhaltsgleicher Port der Wii-Fasung. Aber ich als langsam alternder Zocker der Ü30-Fraktion freue mich über den wahlweise wählbaren, zahmeren Schwierigkeitsgrad. **9**	Sehr cool! Genau das hat der 3DS im Moment gebraucht: Ein überdurchschnittlich gutes Jump & Run mit prominenter Hauptfigur. Mir taugt die mobile Fassung sogar noch etwas mehr als die Wii-Version. **8**	Bereits auf der Wii U hat mir *Donkey Kong Country Returns* Spaß bereitet, allerdings könnte ich verstehen, wenn Spieler die Konsolenversion zu schwierig fanden. Der einfache Modus auf dem 3DS hilft da weiter. **8**	Die einzige Erinnerung, die ich noch an Donkey Kong habe, ist die, dass mir der Affe in sämtlichen *Mario Karts* seit dem SNES regelmäßig vors Maul fährt (ich spiele Yoshi). Kann ich gar nicht haben, so was! **8**
Resident Evil: Revelations (Wii U) ∅ Wertung: 8,0 // Test S. 44	Nachdem ich das 3DS-Spiel nur eine Weile angezockt habe, bin ich beim Test der Wii-U-Fassung so richtig tief in *Revelations* abgetaucht. Trotz altbackenem Design überzeugt der Titel mit Atmosphäre und Story. **8**	Nachdem ich das Spiel bereits auf dem 3DS durchgezockt habe, fehlt mir für die Wii-U-Fassung doch etwas die Motivation. Viel Neues hat die HD-Fassung nicht zu bieten, die Umsetzung ist insgesamt aber okay. **7**	Ich fand *RE 6* nicht schlecht und habe es in unseren Schwestermagazinen XBG und PlayBlu mit 88 % bewertet. *Revelations* ist ebenfalls top, aber anders: Es bietet einfach mehr klassisches *RE*-Feeling. **8**	Mmmm … Lecker! Ich hab mich auf die Wii-U-Version von *Revelations* mehr gefreut als auf *Resident Evil 6* – denn so sehr ich den 3DS auch mag, ein Handheld ist einfach keine Basis für ein Horrorgame. **9**
Injustice: Götter unter uns (Wii U) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 46	Für mich als Solo-Zocker ist am Story-Modus nicht genug Fleisch dran, aber für launige Prügeleien unter Kollegen kommt mir das Spiel gerade recht. Ich mag es, dass sich hier bekannte Comic-Helden hauen. **7**	Neues Prügelfutter für die Wii U! Insgesamt ein gutes Spiel, sowohl im Einzel- als auch im Mehrspieler-Modus. Letzterer macht mir persönlich mehr Spaß, Comic-Fans hingegen werden ihren Spaß an der Story haben. **8**	Ordentlicher Prügler, dessen Gameplay aber nicht an die Besten seiner Art heranreicht. Die Storyline ist überraschend gut, die vielen deutschen Übersetzungen aber sinnlos. Juggle muss nicht Jonglage heißen. **7**	Zwar bin ich eher Marvel- als DC-Fan (Hallo? Die haben Iron Man!), trotzdem hat mir *Injustice* gut gefallen. Allerdings eher beim Zuschauen, während Marco gezockt hat. Mir ist das Tempo einfach zu langsam. **7**
Pokémon Mystery Dungeon (3DS) ∅ Wertung: 6,0 // Test S. 48	Ein ordentlicher Titel ohne große Highlights und ohne große Schwächen. Dafür werden die Kameras des Handhelds echt clever genutzt und das Spiel vertreibt die Zeit bis zum nächsten, echten 3DS-*Pokémon*! **7**	Ganz nett, aber eben nur ein Spin-off: Fans der Sammelmonster werden auch mit *Mystery Dungeon* happy, ich hingegen mag nur die „richtigen" Teile der Reihe und warte daher lieber auf *Pokémon X & Y*! **6**	Die *Mystery Dungeon*-Idee war zu Beginn ganz nett, hat sich aber mittlerweile wirklich lange genug ausgetobt. Der ganzen *Pokémon*-Idee würde einmal etwas frischer Wind samt ganz neuen Spielideen guttun. **6**	Sorry, ich kann mich im Moment nicht auf ein weiteres *Pokémon*-Spiel konzentrieren, nicht nachdem ich die Bilder dieses ominösen neuen Mewtwos gesehen habe. Das ist ein Verbrechen an einem Klassiker! **5**
Lego City Undercover: T.C.B. (3DS) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 50	Die *Lego*-Titel gehören zu den Spielen, die ich gern bedenkenlos weiterempfehle. Stets bieten sie liebevoll inszenierte Abenteuer für Jung und Alt. Das ist auch mit dem sympathischen 3DS-Spiel nicht anders. **8**	Die Wii-U-Fassung fand ich ja bereits sehr spaßig, auf dem 3DS hat Lego eine Menge Spielspaß zu bieten. An die Steuerung auf dem Handheld musste ich mich allerdings erst eine Weile gewöhnen. **8**	Mich stören an der Handheld-Version dieselben Eigenschaften wie an der Wii-U-Fassung vor zwei Ausgaben. Das lasche Tempo ist und bleibt ein Problem, außerdem mag ich den Spielansatz einfach nicht. **6**	Tja, einfach mehr *Lego City Undercover* halt. Mir hat altersbedingt bereits die Wii-U-Variante nicht den Block weggehauen, für die 3DS-Version gilt daher dasselbe Urteil. Allerdings gefällt mir der Storyline-Ansatz gut! **6**
Bit.Trip Runner 2 (Wii U eShop) ∅ Wertung: 8,25 // Test S. 61	Verrückt! Dieses Spiel lässt mich fluchen, schreien und toben. Und doch mag ich es! Weil es stets fair ist, weil es motiviert und weil es ganz wunderbar simple Mechaniken hat. Für mich schon jetzt ein Klassiker! **9**	Auch der erste Wii-U-Ableger der Reihe begeistert mit seinem simplen, aber süchtig machenden Gameplay und der rundum coolen Aufmachung. Für mich eines der aktuellen Highlights des eShops! **8**	Wieder ein Beweis dafür, dass man gerade im Indie-Sektor auf Online-Kanälen echte Schätze für kleines Geld entdecken kann. Dieses Hüpfspiel macht süchtig, gerade weil es einen zur Perfektion nötigt. **8**	Okay, damit hatte ich nicht gerechnet. *Bit.Trip Runner 2* sieht harmlos aus, macht aber richtig Spaß! Ich hab das Gamepad zur Seite gelegt und wollte eigentlich was essen gehen, kam aber keine drei Meter weit. Mehr! **8**

RAGE OF STORMS

NEU!

KOSTENLOS!

SPIELE

„RAGE OF STORMS“

JETZT KOSTENLOS AUF

www.rageofstorms.de

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Mai		
Fast and the Furious	Activision	24. Mai	2013
Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive	24. Mai	2013
Resident Evil: Revelations	Capcom	24. Mai	2013
Sniper Elite V2	505 Games	23. Mai	2013
2013		
Assassin's Creed 4: Black Flag	Ubisoft	31. Oktober	2013
Bayonetta 2	Sega	2013
Batman: Arkham Origins	Warner Interactive	25. Oktober	2013
Deus Ex: Human Revolution Director's Cut	Square Enix	2013
Die Schlümpfe 2	Ubisoft	18. Juli	2013
Disney Infinity	Disnex Interactive	22. August	2013
Disney's Planes	Disney Interactive	August	2013
Dragon Quest X	Square Enix	2013
Duck Tales Remastered	Capcom	Sommer 2013
F1 Race Stars: Powered Up Edition	Codemasters	2013
Game & Wario	Nintendo	4. August	2013
Lego Marvel Super Heroes	Warner Interactive	2013
Mario Kart	Nintendo	Nicht bekannt
Pikmin 3	Nintendo	14. Juli	2013
Pokémon Rumble U	Nintendo	2013
Project Cars	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Rayman Legends	Ubisoft	September	2013
Skylanders: Swap Force	Activision	Herbst	2013
Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft	20. August	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt
The Wonderful 101	Nintendo	2013
The Legend of Zelda	Nintendo	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: The Wind Waker	Nintendo	Herbst	2013
Turbo: Super Stunt Squad	Namco Bandai	Sommer	2013
Yarn Yoshi	Nintendo	Nicht bekannt
Young Justice: Legacy	Warner Interactive	September	2013
Watch Dogs	Ubisoft	2013
Wii Fit U	Nintendo	2013
Nintendo eShop Wii U		
Cloudberry Kingdom	Pwenee Studios	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Giana Sisters Twisted Dreams	bitComposer	Nicht bekannt
Jett Rocket 2	Shin'en	Nicht bekannt
New Super Luigi U	Nintendo	2013
Othello	Arc Systems Work	Nicht bekannt
Q.U.B.E.	Toxic Games	Nicht bekannt
Rayman Legends Challenge App	Ubisoft	25. April	2013
Road Redemption	Darkseas Games	Nicht bekannt
Shovel Knight	Yacht Club Games	Nicht bekannt
Spin the Bottle	KnapNok Games	Nicht bekannt
Virtual Console Wii U		
Donkey Kong Jr. (NES)	Nintendo	27. April	2013
Earthbound: Mother (GBA)	Nintendo	Nicht bekannt
F-Zero (SNES)	Nintendo	27. April	2013
Ice Climber (NES)	Nintendo	27. April	2013
Kirby's Adventure (NES)	Nintendo	27. April	2013
Mario's Super Picross (SNES)	Nintendo	27. April	2013
Punch-Out! (NES)	Nintendo	27. April	2013
Super Mario World (SNES)	Nintendo	27. April	2013
Super Metroid SNES)	Nintendo	Nicht bekannt

BATMAN: ARKHAM ORIGINS (Wii U)

NEU!

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Action **Termin:** 25. Oktober 2013

DISNEY'S PLANES (Wii U)

NEU!

Hersteller: Disney Interactive **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** August 2013

RAYMAN LEGENDS CHALLENGE APP (Wii U)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Jump & Run **Termin:** 25. April 2013

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Mai		
Donkey Kong Country Returns 3D	Nintendo	24. Mai | 2013
Fast and the Furious	Activision	24. Mai | 2013
Mein Westernpferd	Treva Entertainment	31. Mai | 2013
Pokémon Mystery Dungeon: Portale in die Unendlichkeit	Nintendo	17.Mai | 2013
Secret Agent Files	S. A. D.	31. Mai | 2013
Juni		
Animal Crossing: New Leaf	Nintendo	14. Juni | 2013
Brain Training 3D	F + F Distribution	28. Juni | 2013
Lego: Legends of Chima	Warner Interactive	21. Juni | 2013
Mystery Case Files: Rückkehr nach Ravenhearst	Astragon	14. Juni | 2013
Model 3DS - Dein Fashionshooting	Koch Media	14. Juni | 2013
Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution	28. Juni | 2013
Sudoku + 7 other complex Puzzles by Nikali	F + F Distribution	28. Juni | 2013
2013		
Ace Attorney 5	Nintendo	Nicht bekannt
AeternoBlade	Corecell Technology	Nicht bekannt
Beyblade: Evolution	Rising Star Games	Herbst | 2013
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	2013
Centipede: Infestation	Namco Bandai	Nicht bekannt
Chocobo Racing 3D	Square Enix	Nicht bekannt
Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirnjogging	Nintendo	2013
E.X. Troopers	Capcom	Nicht bekannt
Korg M01D	Nicht bekannt	Sommer | 2013
Mario & Luigi: Dream Team Bros.	Nintendo	12. Juli | 2013
Mario Golf: World Tour	Nintendo	Sommer | 2013
Mario Party	Nintendo	Winter | 2013
Monster Hunter Tri G	Capcom	2013
Monster Hunter 4	Capcom	2013
Pokémon X & Y	Nintendo	4. Quartal | 2013
Power Rangers Megaforce	Namco Bandai	Herbst | 2013
Professor Layton and the Azlan Legacy	Level-5	2013
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
Project X Zone	Sega/Namco Bandai/Capcom	5. Juli | 2013
Shin Megami Tensei 4	Atlus	2013
Sophies Freunde Reit-Champion 3D	Ubisoft	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: A Link to the Past 2	Nintendo	2013
Turbo Super Stunt Squad	Namco Bandai	Sommer | 2013
Yoshi's Island	Nintendo	Nicht bekannt
Young Justice: Legacy	Warner Interactive	September | 2013
Nintendo eShop 3DS		
Attack of the Friday Monsters	Level-5	2013
Bugs vs. Tanks	Level-5	2013
Carps & Dragons	Abylight	Nicht bekannt
Dillon's Rolling Western: The Last Ranger	Nintendo	Nicht bekannt
Jett Rocket 2	Shin'en	Nicht bekannt
Lola Math Train	Nicht bekannt	25. April | 2013
Mario and Donkey Kong: Minis on the Move	Nintendo	9. Mai | 2013
Shovel Knight	Yacht Club Games	Nicht bekannt
The Starship Damrey	Level-5	2013
Witch & Hero	Circle Ent.	2013
Virtual Console 3DS		
Mega Man 4 (NES)	Capcom	25. April | 2013
Zelda: Oracle of Ages/Seasons (GBC)	Nintendo	Mai | 2013

ZELDA: A LINK TO THE PAST 2 (3DS)

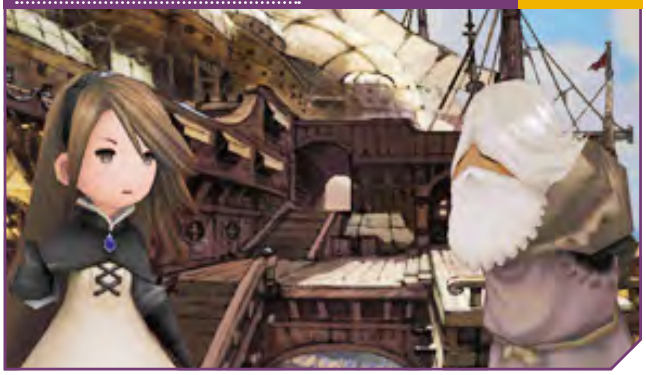
NEU!

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Winter 2013

BRAVERY DEFAULT (3DS)

NEU!

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2013



MARIO PARTY (3DS)

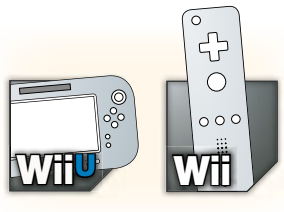
NEU!

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** Winter 2013

YOSHI'S ISLAND (3DS)

NEU!

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2013



Wii-Neuerscheinungen im Überblick

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden.

Wii U

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
	23. Mai	Sniper Elite V2	505 Games
Test S. 44	24. Mai	Resident Evil: Revelations	Capcom
	24. Mai	Fast and Furious: Showdown	Activision
	24. Mai	Lego Batman 2: DC Super Heroes	Warner Interactive
Vorschau S. 22	14. Juli	Pikmin 3 (US-Termin!)	Nintendo
	18. Juli	Die Schlümpfe 2	Ubisoft
	4. August	Game & Wario (US-Termin!)	Nintendo

24.05. LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

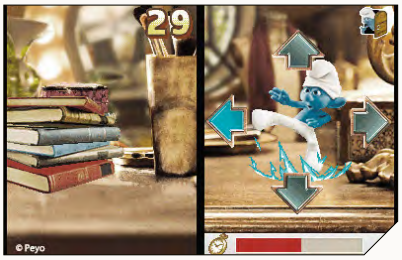
Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Action- Adventure

Den 24. Mai sollten sich Comic-Freunde und Fans der *Lego*-Games ganz dick im Kalender anstreichen: Im neuen *Lego Batman* seid ihr nicht nur mit Batman und seinem Sidekick Robin unterwegs, sondern werdet auch von Superman, Wonder Woman und weiteren Helden aus DC-Comics unterstützt. Gemeinsam räumt ihr in den Straßen von Gotham City, das die größte Spielwelt aller bisherigen *Lego*-Games bieten soll, mit Verbrechern wie etwa dem Joker oder dem Riddler auf, habt aber auch noch eine Menge weiterer Betätigungsmöglichkeiten. So gibt's zig Charaktere zum Freischalten und Sammeln, ihr dürft euren Helden selbst editieren oder neue Extras und Gadgets einsetzen. Während das Spiel den gewohnt genialen Lego-Humor und -Charme bieten wird, erwartet uns eine Neuerung: Erstmals werden die kleinen gelben Männchen sprechen!

18.07. DIE SCHLÜMPFE 2

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action-Adventure

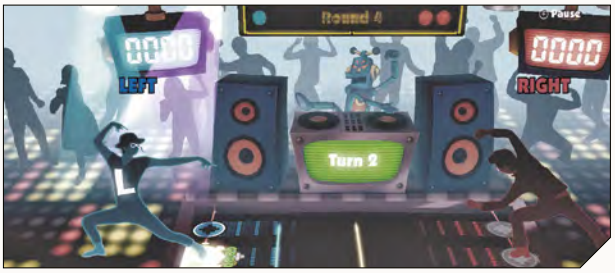
Passend zum Kinostart am 31. Juli bringt Ubisoft das *Schlumpf*-Spiel mit den kleinen blauen Nervensägen heraus – für die Wii U, die gute alte Wii und den Nintendo DS. Dabei handelt es sich um ein Action-Adventure mit Jump&Run-Einlagen, das den Spieler an Schauplätze rund um die Welt entführt.

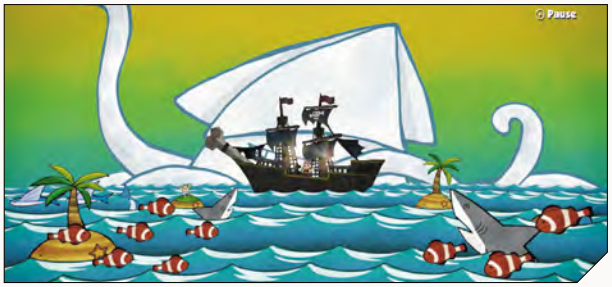


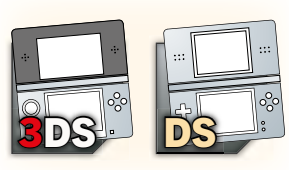
04.08. GAME & WARIO

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit

Vorsicht! Der US-Veröffentlichungstermin von *Game & Wario* ist für den 4. August bestätigt worden, hierzulande warten wir noch auf den offiziellen Europa-Release. Die Redaktion geht allerdings davon aus, dass dieser nicht lange auf sich warten lassen wird und das Spiel auch in Deutschland kurz nach dem US-Release in den Regalen der Händler stehen könnte. Daumen drücken!







DS- und 3DS-Neuerscheinungen im Überblick

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Test S. 48	17. Mai	Pokémon Mystery Dungeon: Tore in die Unendlichkeit	Nintendo
Test S. 40	24. Mai	Donkey Kong Country Returns 3D	Nintendo
	24. Mai	Fast and Furious	Activision
	31. Mai	Mein Westernpferd	Treva Entertainment
	31. Mai	Secret Agent Files	S.A.D.
	14. Juni	Animal Crossing: New Leaf	Nintendo
	14. Juni	Mystery Case Files: Rückkehr nach Ravenhearst	Astragon
	14. Juni	Model 3D – Dein Fashionshooting	F + F Distribution
	21. Juni	Lego: Legends of Chima	Warner Interactive
	28. Juni	Brain Training 3D	F + F Distribution
	28. Juni	Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution
	28. Juni	Sudoku + 7 other Complex Puzzles	F + F Distribution
	5. Juli	Project X Zone	Namco Bandai
Vorschau S. 26	12. Juli	Mario & Luigi: Dream Team Bros.	Nintendo

14.06. ANIMAL CROSSING: NEW LEAF

Hersteller: Nintendo **Genre:** Simulation

Zeit wird's: Im Juni erscheint endlich das neue *Animal Crossing* mit dem Untertitel *New Leaf* für den 3DS. Vor allem die Online-Features machen einen vielversprechenden Eindruck, auch wenn wir bislang noch nicht die Möglichkeiten hatten, diese selbst auszuprobieren. Dafür konnten wir ausführlich in den Single-Player reinschnuppern und uns ein Bild von dem Spiel machen. Euch erwartet das klassische *Animal Crossing*-Gameplay, also inklusive Angeln, Ackerbau, Fossilien-Suche und den sonstigen Aktivitäten, denen ihr in eurem aufgemöbelten Dörfchen, das euch diesmal mehr als die der Vorgänger zu bieten hat, nachgeht. Freut euch auf die kommende Ausgabe der N-ZONE, in der wir das Spiel im Test unter die Lupe nehmen!

21.06. LEGO: LEGENDS OF CHIMA

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Action-Adventure

Und noch ein *Lego*-Game, wenn auch nur zu einem kleinen Franchise: Mit *Lego: Legends of Chima* erwartet euch ein Jump & Run mit über 60 Charakteren mit individuellen Fähigkeiten, 15 Levels und abwechslungsreichen Spielumgebungen aus der Spielwelt Chima. Eure Spielfiguren könnt ihr dabei im Spielverlauf weiterentwickeln, was dem – wohl eher an die jüngere Zielgruppe ausgerichteten – Spiel einen Hauch zusätzlichen Tiefgangs gibt.

14.06. MYSTERY CASE FILES

Hersteller: Astragon **Genre:** Geschicklichkeit

Seit Jahren erscheinen regelmäßig Wimmelbildspiele auf Nintendo-Handhelds, bald kommt ein neues *Mystery Case Files*-Ableger mit dem Untertitel *Rückkehr nach Ravenhearst* in die Läden. Dabei spielt die Story eine tragende Rolle – als Detektiv löst ihr in einem Anwesen zahlreiche mehr oder weniger simple Rätsel. Wer mit dem Genre etwas anfangen kann, wird hier sicher gut unterhalten – anspruchsvolle Gamer werden anderweitig eher glücklich.

05.07. PROJECT X ZONE

Hersteller: Namco Bandai **Genre:** Action

So viele Helden gibt's nur selten auf einen Schlag: In dem Crossover-RPG das im Rahmen einer Kooperation von Namco Bandai, Capcom und Sega entsteht, geben sich die Spiele-Legenden die Klinke in die Hand. So dürft ihr euch beispielsweise auf *Street Fighter*- und *Tekken*-Kämpfer und eine Reihe hierzulande mehr oder weniger bekannter Charaktere freuen – insgesamt werdet ihr in dem RPG auf über 200 Figuren treffen. Ja, es handelt sich hierbei um ein Rollenspiel, auch wenn die Screenshots eher ein Beat-'em-Up-Gameplay erwarten lassen. In den Kämpfen geht es sehr taktisch zur Sache, doch auch euer Geschick ist gefragt, wenn ihr lange, effektive Kombo-Attacken oder spektakuläre Team-Moves ausführen wollt. Freunde exotischer Japano-Games werden ihre Freude damit haben!

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D

Jump & Run Welche Features bietet der Wii-Kracher auf dem 3DS und überbietet die Handheld-Version sogar das Original? Wir kampften uns durch den 3D-Dschungel und haben die Antwort!

Der trottelige, aber sympathische Gorilla Donkey Kong kann auf eine durchaus bemerkenswerte Karriere zurückblicken. War er in den 80ern noch als Marios Widersacher bekannt, eroberte er in der Super Nintendo-Ära unsere Wohnzimmer als Held seines eigenen Spiels. *Donkey Kong Country*, entwickelt vom britischen Studio Rare, wurde mit fast neuneinhalb Millionen verkauften Einheiten das dritterfolgreichste SNES-Spiel aller Zeiten und das erfolgreichste ohne Nintendos Superstar Mario. Nach zwei hochgelobten Nachfolgern und einem enorm umfangreichen 3D-Abenteuer auf dem N64 wurde es etwas ruhiger um Donkey und seine Dschungel-Sippe. Auf der Wii kehrte jedermanns Lieblingsaffe dann aber nicht nur in klassische 2D-Gefilde zurück, sondern auch dem langjährigen Entwickler-Team Rare den Rücken. *Donkey Kong Country Returns*

Das Abenteuer beginnt: Nachdem Donkey einen fiesen Tiki aus seiner Hütte verscheucht hat, macht er sich auf, seine geliebten Bananen zu retten ...

... nur kurze Zeit später sehen wir, wie ein Luftschiff mit einem riesigen Netz des gelben Golds vor uns flieht. Ein ganz schön krummes Ding, das die Tikis drehen!

stammte aus der Schmiede der Retro-Studios und überzeugte uns vor drei Jahren so sehr, dass wir enorm gespannt waren, was die 3DS-Umsetzung anders oder gar besser macht und ob die versprochenen neuen Features für den Handheld eine Neuanschaffung wert sind.

Von Bananen und Fässern

Wer die Super-Nintendo-Klassiker noch kennt und gespielt hat, der wird sich durch das klassische 2D-Gameplay einerseits schnell wohl fühlen und andererseits schnell merken, dass hier dennoch einiges verändert wurde. So geht es dieses Mal nicht gegen fiese Kremlings (die berüchtigten Krokodil-Gegner aus den früheren Spielen), sondern gegen die Tiki Taks, die alle Tiere der Donkey-Kong-Insel hypnotisieren, um die willenlosen Gesellen dazu zu missbrauchen, sämtliche Bananen zu rauben. Klar, dass sich Donkey und Diddy das nicht gefallen lassen und so finden wir uns schnell im tiefsten Dschungel wieder und beginnen die Jagd auf die Unholde. Auf den ersten Blick ist hierbei alles beim Alten geblieben: Die Levels gleichen denen aus der Wii-Fassung quasi wie eine Banane der anderen. Das heißt im Klartext, ihr bekommt Abwechslung pur und ein Leveldesign, das sich qualitativ im Laufe des Spiels nicht nur kontinuierlich steigert, sondern auch immer größere Herausforderungen bietet. Sind die ersten Levels noch relativ leicht zu meistern und auch für Anfänger zu bewältigen, wird es mit fortlaufender Zeit immer schwieriger. Dabei rennt und springt ihr nicht nur, wie man es von den SNES-Titeln her gewohnt ist, sondern lasst Donkey Kong auch an moosbehangenen Wänden hinaufklettern oder ihn auf einem Raketenfass fliegen. Gegner erledigt ihr wahlweise ganz klassisch per Sprung oder durch eine Rolle. Darüber hinaus kann Donkey mit seinen Pranken auf den Boden trommeln, um die Widersacher zu betäuben. Auch das Element des Pustens, welches auf der Wii erstmals in einem Donkey-Kong-Spiel eingeführt wurde, ist wieder vertreten. So entdeckt ihr beim Pusten ge-

RAMBI UND SQUAWKS

Donkey und Diddy haben in ihrem Abenteuer schwer zu tun und können sich nicht immer nur auf ihre eigenen Fähigkeiten verlassen. Manchmal ist es für beide besser, sich von ihren guten Freunden helfen zu lassen.

Im Gegensatz zu manch früherem Spiel der Serie ist die Zahl der Gefährten, die Donkey Kong in seinem Abenteuer zur Seite stehen, relativ gering ausgefallen. Lediglich Rambi das Nashorn und Squawks der Papagei helfen euch. Rambi eignet sich perfekt, um Hindernisse zu durchbrechen und problemlos mehrere Gegner auf einmal aus dem Weg zu räumen. Squawks geht weit dezenter zu Werke und ist als Item in Crankys Laden zu erstehen. Setzt ihr ihn über das Inventar ein, hilft er euch, Puzzle-Teile zu finden, indem er laut zu krächzen anfängt, wenn sich eines in der Nähe befindet.

Während Rambi fürs Grobe zuständig ist, hilft euch der lustige Squawks lieber aus sicherer Entfernung und weist euch auf versteckte Puzzle-Teile hin.

Kletter-Künstler: Donkey kann an bestimmten Stellen Wände hinaufklettern und stellt sich dabei für einen Gorilla super an.

Neue Welt: Die Acht neuen Levels auf dem 3DS fungieren als letzte Welt, sind jedoch nicht allzu kreativ geraten.

Wilder Ritt: Die Raketen-Levels sind einfach zu steuern, aber schwer zu meistern. Mehrere Anläufe für eine Passage sind da alles andere als unüblich.

Lebensretter: Mit Diddy im Schlepptau habt ihr doppelt so viele Herzen wie normal. Spielt ihr im „Neuen Modus", kommt ihr so auf maximal sechs Herzen.

Knapp: Ein wenig weiter links oder rechts und dieser Sprung geht schief. Viele Passagen sind nur mit großer Übung zu schaffen und verlangen Geduld.

gen Blumen schon mal wertvolle Schätze. Leider wirkte das Feature auf der Wii bereits ein wenig deplatziert und stört auch auf dem 3DS eher den Spielfluss, als dass es zusätzlichen Spaß bringt, vor allem, da ihr es nicht im Laufen einsetzen könnt, sondern dazu stehen müsst. Positiv dagegen ist, dass sich *Donkey Kong Country Returns 3D* durch das Wegfallen der typischen Wii-Wackel-Steuerung besser spielt als das Heimkonsolen-Pendant. Die Zeiten, in denen ihr versehentlich in einen Abgrund gerollt seid, weil ihr zu viel rumgefuchtelt habt, sind nun glücklicherweise vorbei. Dem kleinen Bildschirm des Handhelds geschuldet sind dafür einige unübersichtliche Passagen, die auf der Wii noch kein Problem dargestellt haben. Wenn unser Primaten-Held beispielsweise in eine weiter entfernte, hintere Ebene des Levels geschossen werden muss, ist es teils ein wenig schwierig, so akkurat wie auf dem TV zu springen und zu kämpfen. Bei aktiviertem 3D-Effekt kann das für die Augen etwas ermüdend werden.

Happiger Schwierigkeitsgrad

Als alles andere als ermüdend erweisen sich hingegen die neun verschiedenen Welten, die abwechslungsreicher kaum sein könnten und vom Dschungel über den Strand bis hinein in Minen und durch Vulkanlandschaften führen. Donkey ist dabei nicht nur zu Fuß unterwegs: Zwischendurch lockern actionreiche Passagen wie die angesprochenen Raketenfass-Flüge, irrwitzige Fahrten in Loren oder Ritte auf dem Rücken von Donkeys altem Freund, Rambi dem Nashorn, die Levels auf. Auch auf Diddy Kongs Hilfe können wir zählen. Der freche Schimpanse wartet an bestimmten Stellen der Levels in einem Fass auf uns und verdoppelt nicht nur unsere Energieleiste, sondern hilft uns durch sein Jetpack auch über heiklere Sprungpassagen sicher hinweg. Einfach sind die Abschnitte dadurch jedoch noch lange nicht: Schon früh müssen wir uns gehörig konzentrieren, um das jeweilige Level-Ende zu erreichen. Da Donkey bereits nach zwei Feindkontakten das Zeitliche segnet, ist das alles andere als ein Zuckerschlecken und auch wenn ihr Diddy (und damit die doppelte Lebensenergie) im Schlepptau habt, werdet ihr die wenigsten Stages auf Anhieb schaffen, geschweige denn alle sammelbaren K-O-N-G-Buchstaben und Puzzle-Stücke finden. Wer die Herausforderung sucht, wird sich freuen, denn nach erfolgreichem erstem Durchlauf könnt ihr jeden Level noch mal auf Zeit spielen. Um hier alle Goldmedaillen zu ergattern, müsst ihr innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits im wahrsten Sinn des Wortes in einem Affentempo durch die ohnehin schon anspruchsvollen Abschnitte rasen und werdet dabei sicherlich des Öfteren zig Anläufe benötigen. Doch es kommt noch härter: Habt ihr das Spiel einmal komplett geschafft, könnt ihr sämtliche Welten auch im Spiegelmodus spielen. Donkey verträgt hierbei keinen einzigen Feindkontakt und muss darüber hinaus auf Diddys helfende Hand verzichten, was die Sprungpassagen im Zweifel nochmals haariger macht. Auch nützliche Items, die ihr gegen gesammelte Bananenmünzen in Crankys Shop ersteht, dürft ihr hier nicht benutzen. Bananentränke, die euch einen Schutzschild verpassen, Extraherzen oder – neu auf dem 3DS – grüne Ballons, die euch im Falle eines Sturzes aus einer Schlucht befördern, sind tabu. Kurzum: Hier seid ihr ganz auf eure Fähigkeiten angewiesen und jeder Fehler wird gnadenlos bestraft. Wer nun bereits verschreckt weiterblättern möchte, sei beruhigt: Das Spiel oberflächlich durchzuspielen, ist mit etwas Übung problemlos möglich. Alles freizuschalten ist zwar eine gesalzene Herausforderung, die ihr jedoch immer wieder annehmen werdet. Denn die Lernkurve ist zwar steil, aber motivierend, und durch die präzise Steuerung habt ihr selten das Gefühl, dass ihr ein Ableben nicht hättet vermeiden können.

Was gibt's Neues?

Dazu gibt es für Anfänger einige Hilfen, die euch das Spiel zur Seite stellt. Scheitert ihr beispielsweise besonders oft an ein und derselben Stelle, greift euch – wie bereits auf der Wii – Su-

per Kong unter die Arme. Dieser spielt euch auf Wunsch den Level vor und zeigt euch, wie ihr kniffelige Passagen am besten löst. Neu auf dem 3DS ist die Möglichkeit, den sogenannten „Neuen Modus“ zu spielen, bei dem euch im normalen Spiel und im Spiegelmodus jeweils ein Herz mehr zur Verfügung steht. Zum Glück hat Nintendo aber nicht nur am Schwierigkeitsgrad geschraubt, sondern dem Affen-Abenteuer auch acht neue Levels spendiert, die nun als letzte Welt fungieren. Ohne euch zu viel verraten zu wollen, sei jedoch gesagt: Wer auf eine thematisch komplett neue Welt gehofft hat, der wird enttäuscht sein. Die neue Welt ist lediglich ein Best-of der bekannten Welten der Wii-Version und sticht weder designtechnisch noch in Sachen Anspruch sonderlich heraus. Bei aller Liebe: Hier hätten wir uns tatsächlich etwas mehr gewünscht! Kritikwürdig ist – je nach Sichtweise – auch die Tatsache, dass ihr für den Koop-Modus zwingend zwei Module und zwei 3DS benötigt. Von der Single-Karten-Option macht das Spiel keinen Gebrauch. Das ist gerade bei einem Titel, den die meisten Nintendo-Fans wohl ohnehin schon auf ihrer Wii haben, ein durchaus erwähnenswerter Wermutstropfen, denn wenn beispielsweise Geschwister gemeinsam spielen wollen, ist es ärgerlich, sich ein zweites Modul kaufen zu müssen. Darüber hinaus ist es immer noch nicht möglich, im Single-Player-Modus als Diddy zu spielen. Lediglich der Koop-Modus bietet, wie gehabt, einem Spieler die Option, als Donkeys Sidekick zu zocken. Schade, denn viele Spieler hätten sich gerade dieses Feature auf dem 3DS sicherlich gewünscht.

Doch trotz der berechtigten Kritik und einer Umsetzung, die durchweg sauber ist, aber in kaum einer Weise echten Mehrwert bietet, ist *Donkey Kong Country Returns 3D* auch auf Nintendos Handheld ein Top-Titel, der auf einer Stufe mit Mario steht und jedem Spieler, der noch nicht das Vergnügen hatte, das Dschungel-Abenteuer zu spielen, wärmstens ans Herz gelegt werden kann. Es ist schwer, sich dem Charme des Spiels zu entziehen und wer sich erst einmal in den detailreichen Welten mit ihren schönen Melodien verloren hat, der möchte den 3DS-Dschungel so schnell nicht mehr verlassen.

Sebastian Zelada

Durchschlagsstark: Rambi das Nashorn ist immer dann gut zu gebrauchen, wenn Hindernisse weggeräumt werden sollen.

Fast geschafft: Das Schweinchen ganz rechts im Bild markiert einen Checkpoint. Jetzt nur nicht ins Wasser plumpsen!

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Auch auf dem 3DS ist Donkey Kong Country Returns ein absoluter Hit!“

Eigentlich ist zwar alles wie beim Wii-Pendant, aber das muss ja nicht schlecht sein, denn alle Zutaten, die ein richtig tolles *Donkey Kong*-Spiel ausmachen, sind vorhanden. Knackiger Schwierigkeitsgrad, wunderschöne Levels, eine perfekte Steuerung und ein immenser Umfang. Schade nur, dass sich die Neuerungen fast nur auf die Vereinfachung des Spiels für Einsteiger konzentrieren. Ein Extra-Herz da, ein neues Item hier. Dazu eine komplett „neue“ Welt, die sich jedoch bei genauerer Betrachtung als Sammelsurium verschiedener Elemente der bereits bekannten Welten der Wii-Fassung entpuppt, sind nett, aber wohl für die meisten, die bereits das Pendant auf der Heimkonsole kennen, zu wenig. Alle anderen schlagen bedenkenlos zu und haben ihre Freude.

Donkey Kong Country

Termin: 24. Mai 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Monster Games
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 40 €

GRAFIK 8
Guter Tiefeneffekt und detailreiche Grafik machen das Spiel zu einem der schönsten 3DS-Titel.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Der Soundtrack ist wie eh und je wirklich schön, auch wenn die Ohrwürmer aus den SNES-Teilen fehlen.

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Außer rudimentärem Touchscreen-Einsatz nutzt der Titel überwiegend die klassische Tastensteuerung

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: schwer
Speichersystem: Checkpoints
Ein enorm umfangreicher Einzelspieler-Modus hät einen für Wochen bei der Stange. Die vielen Herausforderungen verlängern die Spielzeit enorm.

MEHRSPIELER 9
Zu zweit macht das Ganze noch etwas mehr Spaß. Der Umfang ist dabei der gleiche wie alleine.

PRO / CONTRA
- ✚ Saubere Portierung
- ✚ Zugänglicherer Schwierigkeitsgrad
- ✚ Großer Umfang
- ✚ Abwechslungsreiche Welten
- ▬ Neue Levels recht ideenarm
- ▬ Im Koop zwei Spiele nötig

3DS-FAKTOR 6
Außer dem 3D-Effekt hat der Titel kaum Nutzung 3DS-spezifischer Besonderheiten vorzuweisen.

WERTUNG/FAZIT

86

„Auch auf dem 3DS der König des Dschungels: Donkey bleibt unser Lieblingsaffe!“

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Action-Adventure Der Heimkonsolen-Port des Handheld-Hits entpuppt sich als grundsolides Grusel-Abenteuer der alten Schule!

Wirklich neu ist das jüngste *Resident Evil* nicht. Bereits Anfang 2012 erschien der Titel für Nintendos 3DS und kam richtig gut bei uns an – wir vergaben eine Hitwertung von 88! Der Wii-U-Port kommt nun mit höherer Auflösung, verbesserten Texturen, besserer Beleuchtung und Surround-Sound daher, wirkt aber dennnoch reichlich altbacken. Die Steuerung ist etwas träge, den Umgebungen mangelt es an Interaktivität und Details. Kurzum: Das Spiel kann seine 3DS-Wurzeln kaum verbergen. Grafisches Blendwerk hat *Revelations* aber auch gar nicht nötig, denn das Survival-Horror-Abenteuer überzeugt mit seinem stattlichen Umfang, solidem Gameplay und einem herrlich altmodischen Spielverlauf. Hier erwartet euch weniger Action und mehr Grusel. Fans der älteren *Resident Evil*-Teile können sich freuen.

Monströse Kreuzfahrt

Im Verlauf der wendungsreichen Handlung verschlägt es *Resi*-Veteranin Jill Valentine zusammen mit ihrem Partner Parker auf das verlassene Kreuzfahrtschiff Queen Zenobia. Sie ist dort auf der Suche nach ihrem verschollenen Partner Chris Redfield. Bald stellt sich aber heraus, dass Jill auf der falschen Spur ist und sich auf dem Schiff widerliche Monster tummeln, die durch den t-Abyss-Virus entstanden sind. Im Spielverlauf springt ihr immer wieder zwischen verschiedenen Schauplätzen und Handlungszeiträumen hin und her, folgt dabei auch Chris und seiner Partnerin Jessica sowie einem ungleichen Duo aus Soldat und Computernerd. Hauptschauplatz ist aber die Queen Zenobia, die ihr im Verlauf der zwölf Story-Kapitel von Bug bis Heck erkundet. Alle Räume – von Kombüse über Maschinenraum bis zur Brücke des Schiffs – sind miteinander verbunden. Das führt dazu, dass ihr bereits bekannte Orte wiederholt besucht, allerdings öffnen sich mit der Zeit immer neue Abkürzungen und aufmerksame Spieler können beim zweiten Durchsuchen eines Raums manch versteckten Schatz aufstöbern. Nervig wird dieses Backtracking, Gott sei Dank, nie.

Metroid Prime lässt grüßen: Für das Scannen von lebenden und toten Monstern erhaltet ihr Punkte. Für 100 Punkte erhaltet ihr ein wertvolles Medikit.

Upgrade: Jede der Waffen im Spiel lässt sich mit verschiedenen Modifikationen aufrüsten. Dieses kleine Plus an Spieltiefe ist im Spielverlauf höchst willkommen.

Gelungener Gameplay-Flow

Auch wenn sich das Bekämpfen der Untersee-Mutanten sowie das Erkunden des Schiffs etwas altbacken spielen, so ist der Gameplay-Mix doch wirklich gelungen. In vielen Szenen lassen die Entwickler einfach nur die stimmungsvollen Umgebungen wirken, mal werdet ihr erschreckt, mal löst ihr ein kleines Rätsel, mal entdeckt ihr neue Ausrüstung und mal bekämpft ihr ein paar überraschend auftauchende Monster. Zum stumpfen Ballerspiel wird der Titel selten. Dafür ist der Raubzugmodus da, in dem ihr kurze Levels ohne Story, dafür aber mit sehr viel mehr Mutanten bewältigen müsst. Dieser Bonus-Modus ist spielerisch keine Wucht, bietet aber dank eines Level-Systems und massig aufrüstbarer Waffen erstaunlich viel Umfang. Den meisten Spaß hatten wir aber klar mit der Solo-Kampagne, die uns auf dem prima abgestimmten, normalen Schwierigkeitsgrad etwa zehn Stunden lang beschäftigte. Die Steuerung per Gamepad funktioniert gut, der Pro-Controller gar noch einen Tick besser. Spezielle Wii-U-Features gibt nur wenige: Ihr könnt das komplette Spiel auf dem Gamepad spielen oder euch darauf eine Karte anzeigen lassen und eure Waffen auswählen.

Schießübung: Im für das HD-Remake erweiterten Raubzugmodus geht es nur ums Ballern, weshalb euch hier Gegner-Energie und Schadenspunkte angezeigt werden.

Überraschungsauftritt: Die meisten neuen Monster-Typen werden mit spannenden Kämpfen etabliert. Euch erwarten auch einige riesige Bossgegner.

Spannung dank Scanner

Nach dem Durchspielen von *Revelations* sind wir wirklich zufrieden. Zwar haben wir hier keinen ausgewachsenen, „echten" Teil der Hauptreihe vor uns, aber immerhin einen äußerst stimmigen Ableger, der obendrein einiges neu macht. Die bleichen Monster, die durch Mutation von Tiefseekreaturen entstanden sind, stellen eine herrlich eklige Neuerung dar und auch die größeren Bossgegner sind gelungen. Ein wenig mehr Abwechslung bei den Monstern wäre schön gewesen. Das neue Scan-Feature entpuppt sich derweil als zweischneidiges Schwert. Das Absuchen von Räumen mit dem Genesis-Scanner ist spielerisch trivial, dennoch fühlt sich die Tätigkeit nicht überflüssig an. Vielmehr freut man sich, wenn man seinen notorisch knappen Munitionsvorrat mit gefundenen Magazinen auffüllen kann. Der Scanner kann sogar für Spannung sorgen. Durchleuchtet ihr damit genug Gegner, am besten lebendige, erhaltet ihr ein Medipack. Wagemutige Spieler scannen also beim Bosskampf zunächst einmal das Monster – obwohl sie währenddessen für ein paar Sekunden völlig wehrlos sind. Toll, wenn Spielmechaniken dafür sorgen, dass man derartige Risiken eingeht!

Sebastian Stange

Gruppenbild: Im Spiel verfolgt ihr das Schicksal von insgesamt sechs Charakteren, die sich teils auch über den Weg laufen.

MEINUNG
Sebastian Stange

„Das hässliche Entlein hat mich mit inneren Werten überzeugen können!"

In den ersten Spielabschnitten mochte ich *Resident Evil: Revelations,* das ich damals auf 3DS nur kurz anspielte, nicht so richtig. Zu altbacken, spielerisch zu simpel wirkte es. Was sollte mich hier groß erwarten? Doch je länger ich spielte, desto besser fühlte ich mich unterhalten. Der Spielverlauf bleibt durchweg kurzweilig, Story und Spielstruktur sorgen für erfreulich viel Abwechslung, trotz der eher simplen Gameplay-Elemente. Spätestens als ich laut „Woaaaaaah, waaas?" durch die Redaktion schrie, weil mich ein Story-Twist absolut kalt erwischt hatte, war mir klar: Ich mag das Spiel. Sehr sogar. Trotz der altbackenen Technik, trotz der kleinen Macken. Dieses hässliche Entlein hat sich als Schwan entpuppt! Die Sache ist nur: Wenn ihr *Revelations* bereits auf 3DS erlebt habt, braucht ihr die Wii-U-Fassung nicht.

Resident Evil: Revelations

Termin: 24. Mai 2013
Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom, Tose
USK-Freigabe: Ab 16 Jahren
Preis: Ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Dank HD-Auflösung und guter Lichteffekte kein hässliches Spiel, die Grafik wirkt dennoch reichlich grob.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Schöne Musik, ordentliche Effekte und etwas hölzern vertonte Dialoge; insgesamt ganz guter Sound

STEUERUNG 7
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☐
Besonderheiten: Ohne TV auf Gamepad spielbar.
Solide Steuerung, die einen Tick präziser sein könnte. Mit dem Pro-Controller geht sie besser von der Hand.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer (3 Stufen)
Speichersystem: Speicherpunkte zwischen Missionen
Mit zehn Stunden Umfang, abwechslungsreichem Gameplay, guter Story sowie umfangreichem Bonusmodus wird für Solo-Spieler viel geboten.

MEHRSPIELER 7
Während die Story-Kampagne Solo-Spielern vorbehalten ist, könnt ihr einen Online-Mitspieler in den Raubzugmodus einladen. Nettes Feature. Mehr nicht.

PRO / CONTRA
- ✚ Gelungener Oldschool-Grusel-Gameplay-Mix
- ✚ Unterhaltsame, wendungsreiche Story
- ✚ Umfangreiche Kampagne, komplexer Bonus-Modus
- ✚ Spannendes Setting, gute Atmosphäre
- ✖ Technisch eher unspektakulär
- ✖ Steuerung recht simpel und ein wenig unpräzise

WiiU-FAKTOR 2
Das Potenzial der Wii U wird kaum genutzt. Es gibt einzig simple MiiVerse- und Gamepad-Features.

WERTUNG/FAZIT

80

„Gelungener HD-Port des Handheld-Hits. Wirkt altbacken, unterhält dennoch gut!"

Beat 'em Up Scorpion und Co. bleiben diesmal in Outworld. Das nächste Match wird ausschließlich von den DC-Recken entschieden. Und deren Laune ist mindestens genauso schlecht.

Es beginnt mit einem Knall: Nein, wir reden nicht von Neujahr, sondern dem Story-Modus von *Injustice: Götter unter uns*. Der Krawall ist jedoch leider kein Freudenereignis. Das Gegenteil ist der Fall, denn Metropolis liegt in Trümmern, zerstört durch einen atomaren Angriff, den niemand anderes als der Joker zu verantworten hat. Aus dem Staub machen konnte sich dieser aber nicht, er wurde frühzeitig geschnappt, in Gewahrsam genommen und befindet sich jetzt im Kreuzverhör von Batman und Superman. Von Reue ist bei dem Clown nicht viel zu sehen, was besonders den Mann aus Stahl sehr erzürnt. Bevor dieser seine Wut in die Magengegend des Jokers entlädt, macht *Injustice* einen Cut, versetzt das Geschehen in die Vergangenheit und lässt euch mit vielen Fragen erst mal dumm dastehen.

Fragen über Fragen

Sogar die augenscheinlich wichtigste Frage findet im Verlauf der Hintergrundgeschichte, die mit ihren vielen Zwischensequenzen mehrere Stunden Zeit in Anspruch nimmt, eine Antwort: Wie kann ein normaler Mensch, nehmen wir als Beispiel den Joker, es mit Superman aufnehmen? All den Technik-Gadgets und fiesen Tricks zum Trotz wird wohl jeder Comic-Fanatiker zugeben müssen, dass der Clown gegen den Mann aus Stahl im direkten Kampf klar unterlegen wäre. Ein Glück, dass die Story in den sicheren Händen von Justin Gray und Jimmy Palmiotti liegt, die beide schon an diversen Comic-Büchern, Filmen oder Videospielen mitgearbeitet haben. Und seid versichert, die beiden haben sicher bessere Einfälle, als einfach jedem Kontrahenten eine schmucke Kette aus Kryptonit um den Hals zu hängen.

Warum diese Sache mit der Chancengleichheit so wichtig ist? Nun, zum einen dient es sicherlich dazu, genügend Spannung zu erzeugen, denn auf ein ungleiches Duell hat wohl niemand so recht Lust. Zum anderen soll spieltechnisch ja eine gewisse Balance herrschen, was gerade

N-ZONE pausiert und schaut sich die Moves an. Für jede Figur sind eine ganze Menge vorhanden. Die Eingabe dieser Moves ist recht einfach.

… wird klar, wie ihr euren Charakter spielen solltet. Manche verstehen sich als Distanzkämpfer, andere können permanent Druck im Nahkampf ausüben.

in einem Beat 'em Up essenziell wichtig ist. Sonst wählt am Ende eh jeder Superman oder The Flash und brutzelt seinen Kontrahenten mit dem Hitzeblick schön knusprig oder nutzt die eigene unmenschlich hohe Geschwindigkeit aus, um den Feind problemlos auszumanövrieren. Damit also jede Figur eine Chance hat und nicht bloß ein lebender Sandsack im Trainingsmodus ist, muss es in der Story einen relevanten Grund dafür geben, wieso das Kräfteverhältnis jetzt plötzlich ausgeglichen ist.

Gut gemeint, aber über das Ziel hinausgeschossen. Manche Begriffe sollten wirklich nicht übersetzt werden, da es lächerlich klingt und nicht gebräuchlich ist.

Seichtes Prügeln

Auch wenn alle Superhelden kräftemäßig in einer Liga spielen, bedeutet das noch nicht, dass jeder seiner besonderen Talente beraubt wurde. Der gerade erwähnte Hitzeblitz von Superman ist nach wie vor verfügbar, nur mit dem Unterschied, dass er weniger Schaden anrichtet, als man normalerweise vermuten würde. Ehrlich gesagt kann man auch froh sein, dass die bekannten und ihre Figur definierenden Spezialangriffe der Charaktere alle mit dabei sind, denn sonst würden sich viele der Kämpfer wohl recht ähnlich spielen. Ganz gleich ob Techniker oder Held mit außergewöhnlichen Fähigkeiten. Dies stellt im Grunde die beiden Kategorien dar, in die sich das Figurenaufgebot einordnen lässt. Hier gibt es wiederum noch die klassischen Rollen und Spielstile, die für Abwechslung im Kader sorgen. Cyborg, Harley Quinn oder Green Arrow sind mit reichlich Talenten gesegnet, um ihren Gegner effektiv auf Distanz zu halten, Hawk Girl und Wonder Woman kontrollieren den Luftraum und die dicken Boliden wollen immer möglichst nahe an ihrem Kontrahenten dranbleiben. Namentlich sind hier Doomsday, Solomon Grundy und Bane zu nennen. Was normale Attacken anbelangt, gibt es keine großen Unterschiede zwischen den zur Verfügung stehenden Recken. Jede Figur hat ein paar Standard-Chains im Repertoire, die Fäuste und Tritte Richtung Gegner-Visage entsenden. Damit alleine gewinnt ihr jedoch keinen Kampf. Ohne den konsequenten Gebrauch eurer Spezialangriffe reicht's bei *Injustice* nicht mal für einen Blumentopf. Hier kommen Parallelen zum letzten Titel der NetherRealm Studios auf, den wir aus indizierungstechnischen Gründen namentlich nicht erwähnen dürfen. Nicht nur ist der Buffer – als das zeitliche Eingabefenster für Chains und sonstige Befehle – wieder recht großzügig ausgefallen, auch der allgemeine Spielfluss wirkt immer wieder ein wenig zäh und plump. Hier fällt es schwer zu erkennen, wann eine Figur sich wieder aufrichtet, in einer anderen Situation steht der Gegner einfach auf der linken Seite, obwohl man klar von rechts über ihn drüber gesprungen ist. Dies sind halt Kleinigkeiten, die den qualitativen Unterschied ausmachen. Zudem nimmt *Injustice* es mit der deutschen Übersetzung ein wenig zu genau. Der Begriff „Juggle" muss nun wirklich nicht mit „Jonglage" übersetzt werden. Ein trainingsintensiver und komplexer Prügler ist der Titel also nicht geworden und wird in erster Linie eher den Fans der Vorlage gefallen, die eine nette Story erleben wollen.

Die Wii-U-Version erhielt natürlich noch zusätzliche Features, die dem Gamer ein leichter zu bedienendes Spielgeschehen versprechen. So habt ihr die Möglichkeit, durch das Wii-U-Tablet Shortcuts für diverse Moves und Combos direkt auf der Wii-U-Remote zu speichern. Dies bedeutet, dass ihr wirklich nur einen Button betätigen müsst, um zum Beispiel eine 3-Hit-Combo auszuführen. Ähnlich nutzlose Features gab es ja bereits für diverse Prügler auf dem 3DS. Sollte euch diese einfache Handhabung nicht zusagen und ihr wollt lieber auf die normalen Tastenkombinationen zugreifen, könnt ihr die komplette Move-Liste eures Kämpfers ganz einfach aufs Tablet zaubern und alle Moves nach Belieben ausprobieren. Ist der Fernseher mal belegt und ihr wollt trotzdem ein wenig üben, könnt ihr das ganze Spielgeschehen per Off-TV-Play einfach auf euer Tablet ziehen und so die Story um Superman und Co. verfolgen. Wirklich neu oder innovativ sind die Steuerung und die Features für die Wii U natürlich nicht. Man hätte definitiv auch noch ein paar nützliche Extras fürs Tablet einbauen können, vor allem was die Interaktion mit den echt nett gemachten Stages angeht.

Marco Cabibbo

Bevor Lex Luthor/Bruce Willis euch erreicht, müsst ihr ihm in Form eines Minispiels Batarangs ins Gesicht werfen. Solche Elemente kommen im Versus nicht vor.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Nichts für langfristige Kloppereien. Immerhin kann die Story unterhalten"

Ich hatte es schon nach einigen Gameplay-Videos befürchtet und bekam nach ein paar Stunden im Practice- sowie Story-Modus die Bestätigung. *Injustice: Götter unter uns* ist leider nicht der erwartete Beat-'em-Up-Knaller geworden, den man sich erhofft hat. Dafür sind einfach zu viele Unstimmigkeiten im System enthalten, die bei Titeln von NetherRealm Studios anscheinend zwingend enthalten sein müssen. Auf kompetitiver Ebene wird das Ding jedenfalls nicht lange überleben. Aber das hatte man wahrscheinlich auch gar nicht wirklich im Sinn und hat stattdessen sein Hauptaugenmerk auf die Geschichte gelegt. Und wer die Vorlage mag, wird mit dem regelrechten Deathmatch aus vielen verschiedenen Comic-Helden bestimmt Freude haben. Der Rest kramt lieber noch mal *Ultimate Marvel vs. Capcom 3* raus.

Injustice: Götter unter uns

Termin: 19. April 2013
Hersteller: Warner Bros.Interactive
Entwickler: NetherRealm Studios
USK-Freigabe: Ab 16 Jahren
Preis: Ca. 50 Euro

GRAFIK 8
Kein technisches Meisterwerk, aber die detaillierten Stages wissen durchaus zu gefallen.

SOUND 6
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Einige Sprecher passen, andere wiederum leider gar nicht. Die Mucke nimmt man kaum wahr.

STEUERUNG 7
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Combos auf Tastendruck
Für viele Angriffe sind exakte Eingaben nicht wirklich nötig, ein Stick bleibt jedoch empfehlenswert.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Speichersystem: Checkpoints/automatisch etc.
Wenn ihr den guten Story-Modus außer Acht lasst, gibt es noch einige andere Modi wie die vielen Challenges, die ihr absolvieren könnt.

MEHRSPIELER 8
Da sich der Titel ohnehin eher an Gelegenheitsspieler richtet, kommen beide Spieler recht fix rein. Viele umfangreiche Modi gibt's aber nicht.

PRO / CONTRA
- ✚ Story aus verschiedenen Blickwinkeln
- ✚ Auch weniger bekannte Gesichter dabei
- ✚ Stages mit viel Action im Hintergrund
- ✖ Kampfsystem etwas plump geraten
- ✖ Deutsche Übersetzung eher nur passabel
- ✖ Andere Spielmodi unausgereift

WiiU-FAKTOR 4
Ganz ehrlich, legt das Tablet zur Seite und schließt lieber einen Arcade-Stick an die Wii U an.

WERTUNG/FAZIT

80

„Als echtes Fighting-Game taugt das Spiel eher nicht, für Comic-Fans umso mehr"

Es ist einfach schön mit anzusehen, wie sich die Ödnis mit der Zeit in ein belebtes, grünes Fleckchen Erde verwandelt.

POKÉMON MYSTERY DUNGEON: PORTALE IN DIE UNENDLICHKEIT

Rollenspiel Erneut erkunden die Taschenmonster zahlreiche Dungeons, um Schätze zu bergen. Wir verraten euch, wie sich der neuste *Mystery Dungeon*-Teil macht.

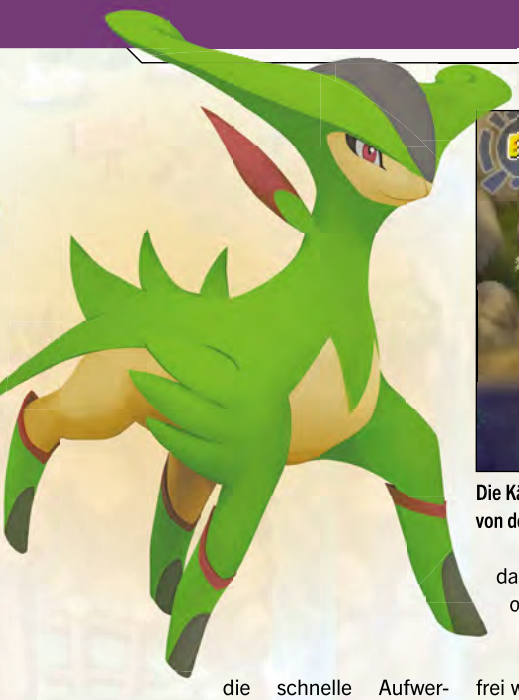
Gleich zu Beginn: Das Spiel wurde äußerst zwiespältig bewertet und genauso polarisiert es auch die Fans. Zuerst aber kurz etwas zur Story: Ihr findet euch in einem Traum wieder, in dem jemand um Hilfe ruft und euch bittet, die Welt der Pokémon zu retten – doch das geht als Mensch nicht. Die logische Konsequenz: Plötzlich verwandelt ihr euch in ein Pokémon. Welches Pokémon das ist, könnt ihr selbst entscheiden: Der Persönlichkeitstest der früheren *Pokémon-Mystery-Dungeon*-Teile fällt nun völlig weg – zusätzlich zur sonst so großen Auswahl an Starter-Pokémon. In *Tore in die Unendlichkeit* habt ihr nur noch die Möglichkeit, zwischen gerade mal fünf Pokémon zu wählen: Pikachu, Milza und den drei Einall-Startern. Nun fallt ihr im wahrsten Sinn des Wortes aus allen Wolken: Ein Dimensionstor tut sich unter euch auf und ihr stürzt vom Himmel auf die Erde. Dort werdet ihr kurz darauf von eurem Partner gefunden. Dieses Pokémon wählt ihr aus den vier verbliebenen Startern aus. Ihr schließt euch eurem Gefährten an, der ein Stück Land erwirbt, das er zu einem Paradies für Pokémon ausbauen will. Ihr helft ihm dabei, doch die Gedanken an den Hilfeschrei des Pokémon verfolgen euch …

Erkundungstour

Selbstverständlich durchstreift ihr wieder mysteriöse Höhlen, die bei jedem Betreten zufällig generiert werden. Besonders positiv: Sie sind viel aufwendiger und detailreicher gestaltet als früher. Das Hungersystem wurde abgeschafft – das heißt, ihr müsst nicht ständig Nahrung zu euch nehmen, um nicht kampfunfähig zu werden. Des Weiteren gibt es keine IQ-Fähigkeiten mehr – das ist jedoch nicht schlimm, da diese durch sogenannte Teamfähigkeiten ersetzt werden und alle Mitglieder einschließen. Neu eingeführt wurden auch die V-Wellen: An jedem Tag im Spiel ändert sich der Typ der V-Welle, wodurch alle Pokémon desselben Typs Vorteile in Kämpfen erhalten: Ist zum Beispiel der heutige Typ Wasser, erhalten die Wasser Pokémon einen Erfahrungspunkte-Bonus oder

Gleich zu Beginn findet ihr drei neue Freunde, die euer Abenteuer unterstützen: Emolga, Dummisel – und das legendäre Pokémon Viridium!

Es ist wichtig, auf die V-Wellen-Vorhersage zu achten, damit ihr im Dungeon keine böse Überraschung erlebt. Gegner profitieren nämlich auch von den Vorteilen.



Die Kämpfe gehen viel flotter und reibungsloser vonstatten als früher. Was man von den Dialogen außerhalb der Dungeons allerdings nicht behaupten kann …

die schnelle Aufwertung von Attacken. Womit wir schon beim nächsten Punkt wären: Je öfter ihr eure Attacken einsetzt, desto besser werden sie mit der Zeit in Bezug auf Stärke, Genauigkeit und AP.

Natürlich könnt ihr auch wieder am Job-Infobrett nach Aufgaben, die es in Dungeons zu erledigen gilt, Ausschau halten. Jedoch könnt ihr diesmal nur einen einzigen Auftrag pro Tag ausführen, selbst wenn andere Jobs im gleichen Dungeon wären!

Das Paradies

Nachdem ihr einen Baumeister gefunden habt, kann der Ausbau des Grundstücks beginnen. Ihr bekommt bei Jobs in den Mystery Dungeons Baumaterialien, mit denen er euch diverse Einrichtungen errichtet: Beerenfelder, Händler, Dojos und allerlei Minispiel-Stände. Mit der Zeit erschließt ihr größere Gebiete, sodass ihr mehr bauen und weitere Pokémon aus den Dungeons rekrutieren könnt. Die meisten Einrichtungen lassen sich erweitern und ausbauen, sodass ihr Zugang zu mehr Items oder besseren Preisen habt. Die Umgebung könnt ihr nach Belieben gestalten und frei wählen, wo ihr welche Einrichtung platziert.

Magnaportale

Diese Portale spielen sowohl in der Hauptstory als auch als in kleinen Sidequests eine wichtige Rolle. Es handelt sich um Eingänge zu speziellen Dungeons, mit neuen Gegnern, vielen Items und Geld. Im Hauptmenü könnt ihr mithilfe der 3DS-Kamera ein rundes Objekt abfilmen, wodurch sich ein Magnaportal zu einem speziellen Dungeon öffnet. Diese Missionen sind völlig fakultativ, bieten jedoch eine gute Gelegenheit, an Items und etwas Geld zu kommen. Bei Abschluss des Dungeons werden all eure Mitbringsel zur Itemkiste der Hauptstory hinzugefügt.

Weitere Details

Streetpass wird genutzt, um anderen zu helfen, die in einem Dungeon besiegt wurden, und über Spotpass könnt ihr zusätzliche Inhalte herunterladen. Eine erfreuliche Neuerung ist, dass man sich über lokales Spiel mit einem anderen Spieler zusammenschließen kann, um gemeinsam auf Erkundungstour zu gehen. Es ist sicher ganz erfrischend, mal nicht auf die KI der Gefährten, sondern auf einen anderen Menschen zählen zu können. Als größtes Manko bei *Mystery Dungeon* galt bisher die Steuerung. Nun, perfekt ist diese auch hier nicht, jedoch gehen das Erkunden und das Auswählen der Attacken deutlich einfacher und angenehmer von der Hand. Dafür kommt nun etwas Neues hinzu: Man kann die Texte nicht mehr beschleunigen! Normalerweise drückt man in Spielen ja A oder B, um den Text vorzuspulen, um dann im eigenen Tempo zu lesen (oder auch zu überspringen), doch hier muss man auf jeden schleichenden Buchstaben warten! Das frustriert und verärgert und zieht jeden Dialog unnötig in die Länge. Früher konnte man die teils sehr einfältigen Gespräche zwischen den Pokémon bei Bedarf wegklicken, aber jetzt bekommt man jedes Mal die geballte Ladung Nonsens und Captain-Obvious-Palaver ab. Dies ist mit Abstand der größte Störfaktor im sonst sehr angenehmen Spielfluss. Vielleicht wollte man dadurch aber auch nur den etwas geringen Umfang verschleiern? Insgesamt gibt es gerade einmal 144 verschiedene Pokémon, die ihr im Spiel antreffen könnt, und die Hauptstory ist im Vergleich zu den bisherigen PMD-Spielen um einiges kürzer. Wer aber schon immer ein Anhänger dieser Spinoffs war, wird sich hier dennoch gut amüsieren und viel Spaß beim Erkunden und Einrichten des ganz eigenen Pokémon-Paradieses haben.

Stefanie Groß

Attacken müssen nun nicht mehr mühsam über das Menü ausgewählt werden, sondern sind ganz einfach und übersichtlich mit einer kurzen Tastenkombi einsetzbar.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Hach, endlich mal ein bisschen frischer Wind in der Reihe!“

Bei der *PMD*-Serie scheiden sich ja seit jeher die Geister. Ich gehöre zu denen, denen das Erkunden der Höhlen und die etwas andere Storyline Spaß macht. Zum Glück gibt es in *Portale in die Unendlichkeit* aber auch endlich diverse Neuerungen, die ein abwechslungsreicheres Spielgefühl bieten als die früheren Teile, sodass vielleicht auch andere nun mehr damit anfangen können. Das Ausbauen des Pokémon-Paradieses macht viel Spaß und ist sehr motivierend – manchmal ist bei mir sogar ein leichtes *Animal Crossing*-Feeling aufgekommen. Was mich allerdings wirklich ungemein gestört hat, ist, dass man den Text nicht beschleunigen kann! Oft verliert man dadurch die Lust daran, mit den Pokémon zu reden und kleine, witzige Details zu erfahren. Und das ist so schade!

Pokémon Mystery Dungeon

Termin: 17. Mai 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Spike Chunsoft
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Preis: Ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Im Vergleich zu den DS-Teilen viel schicker, jedoch schlängelt man sich erneut durch enge Höhlen.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Deutsch
Die Musik der *PMD*-Teile wird zu Recht weithin gelobt und steht der der Hauptspiele in keiner Weise nach.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: Nutzung der AR-Funktion
Für Minispiele werden Neigungssensoren & Touchpad genutzt. Kamera dient zum Erfassen von Portalen.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: Leicht
Speichersystem: Im Paradies
Wenn man *Mystery Dungeon* schon früher mochte, wird das hier so bleiben. Wer bisher nichts damit anfangen konnte, wird es wohl auch künftig nicht.

MEHRSPIELER 6
Durch Streetpass könnt ihr euch gegenseitig retten, wenn ihr in einem Dungeon k.o. gegangen seid. Über lokales Spiel geht ihr zu mehreren auf Erkundungstour.

PRO / CONTRA
- ✚ Schöne, gefühlvolle Story
- ✚ Verbesserte Steuerung
- ✚ Erfrischende Neuerungen
- ✚ Tolle Musik
- ➖ Wahnsinnig zähe Dialoge
- ➖ Nur 5 Starter

3DS-FAKTOR 8
Die besonderen Funktionen des 3DS werden genutzt, vor allem in den Minispielen.

WERTUNG/FAZIT

73

„*PMD*-Fans mit Geduld beim Lesen werden sich freuen, vor allem über die Neuerungen.“

LEGO CITY UNDERCOVER THE CHASE BEGINS

Action-Adventure Ob das eigenständige Handheld-Abenteuer des Undercover Cops McCain mit dem großen Vorbild auf der Wii U konkurrieren kann, erfahrt ihr in unserem ausführlichen Test!

Ein flüchtender Verbrecher wird auf der Stadtkarte durch einen roten Punkt markiert, was bei einer Verfolgungsjagd für perfekte Übersicht sorgt.

Das witzige Action-Adventure *Lego City Undercover* sorgt bereits auf der Wii U für viel Spielspaß und entführt euch als Undercover-Cop Chase McCain in eine frei erkundbare Metropole. Beim 3DS-Ableger des Spiels mit dem Untertitel *The Chase Begins* handelt es sich jedoch nicht um eine Umsetzung des Wii-U-Abenteuers. Wie der Spieletitel andeutet, erzählt die Story den Beginn von McCains Polizeikarriere in Lego City. Während Chase im ersten Abschnitt des Games mit so wichtigen Missionen betraut wird, wie etwa den Donut-Nachschub zu sichern oder einen vermissten Hund aufzuspüren, ufert die Kriminalität im Stadtgebiet aus. Seit sich der Gangster Rex Fury mit seinen zwielichtigen Kumpanen in der Metropole breitgemacht hat, gab es einen gewaltigen Anstieg von Straftaten. Dies ist der Polizei natürlich ein Dorn im Auge, weshalb ihr als verdeckter Ermittler auch zu unkonventionellen Methoden greifen dürft. Demnach seid ihr im Spiel nicht dazu verpflichtet, die ganze Zeit gesetzestreu zu agieren – beispielsweise dürft ihr fremde Fahrzeuge in eure Gewalt bringen oder in der Verkleidung eines Verbrechers Unruhe stiften. Darüber hinaus stehen euch im weiteren Spielverlauf noch mehr Verkleidungen, etwa als Feuerwehrmann oder Farmer zur Verfügung, um Rex Fury unbemerkt beschatten zu können. Die verschiedenen Outfits dienen übrigens nicht nur optischen Zwecken, sondern statten McCain mit nützlichen Fähigkeiten aus.

Ein Cop ohne Knarre

So darf der Held in seiner Rolle als Konstruktionsarbeiter auf einen Presslufthammer zurückgreifen, mit dem sich Aufbauten aus Lego-Steinen wunderbar zerlegen lassen. Die Action kommt übrigens auch nicht zu kurz, denn Chase hat ein paar richtig fiese Nahkampftricks auf Lager. Besonders gut hat uns

Wie bei *GTA* steht es euch frei, die nächste Mission zu starten oder durch die malerische Stadt zu schlendern, um nach zahllosen versteckten Objekten zu suchen.

Booster ist nach einer wilden Verfolgungsjagd gestoppt, muss nun aber noch verkloppt werden, denn freiwillig lässt sich der Ganove keine Handschellen anlegen!

Das Kampfsystem funktioniert prima und macht Spaß. Allzu schwer sind die Fights allerdings nicht ausgefallen, damit auch die ganz junge Zielgruppe nicht überfordert wird.

Nachdem der Cop mithilfe eines Scanners (links) sein Zielobjekt ausfindig gemacht hat, geht's per zip lining zum Tatort.

gefallen, wie der Cop seine Widersacher mit praktischen Kontermanövern zu Boden schleudert. Hat der jeweilige Gegner genug Energie verloren, taucht ein Verhaftungssymbol auf und ihr dürft dem bösen Buben per Tastendruck Handschellen anlegen. Vielleicht klingt das jetzt nach Polizeibrutalität, doch keine Sorge: Aktionen wie Handgreiflichkeiten, Verhaftungen oder die immer wieder vorkommenden Verfolgungsjagden werden humorvoll rübergebracht und erinnern eher an Slapstick-Szenen aus einem witzigen Action-Film. Dazu passt auch die Tatsache, dass in dem Spiel nicht mit Pistolen herumgeschossen wird. McCain trägt nicht mal eine Schusswaffe und bewältigt seine Aufgaben im Spiel mit anderen Hilfsmitteln. Etwas gewundert hat uns das schon, denn bei anderen *Lego*-Games wie *Lego Batman* oder *Lego Star Wars* darf schließlich auch geballert werden, was das Zeug hält. Außerdem fehlt der in anderen *Lego*-Titeln so beliebte Zweispielermodus, was aber wohl in der Natur des Spielablaufs liegt. Schließlich wurde bisher auch bei keinem Teil der *Grand Theft Auto*-Serie ein Koop-Modus realisiert. Dafür könnt ihr euch auf eine große Stadt freuen, die ihr mit über 50 verschiedenen Vehikeln frei erkunden dürft.

Einsatz mit kleinen Schwächen

Mit einem Helikopter selbst durch die Gegend zu fliegen, ist auf dem 3DS leider nicht möglich, das Fluggerät kann aber als eine Art Taxi genutzt werden, um weiter entfernte Tatorte schnell zu erreichen. Übrigens müssen einige Stadtgebiete erst im Spielverlauf freigeschaltet werden. Gelangt ihr an den Rand eures aktuellen Einsatzgebiets, werdet ihr von einer unsichtbaren Wand und einem Texthinweis gestoppt. Diese „Begrenzung" könnte man schöner lösen, beispielsweise mit einer zunächst gesperrten Brücke oder durch geschlossene Schranken. Die Optik geht insgesamt völlig in Ordnung, nur der ständige Nebel im Hintergrund nervt etwas. Das Phänomen der wie Geister auftauchenden und verschwindenden Passanten oder Fahrzeuge kennen wir aus älteren *GTA*-Episoden und es fließt nicht negativ in die Wertung ein.

Uwe Hönig

MEINUNG
Uwe Hönig

„Das mobile Abenteuer ist etwas abgespeckt, sorgt aber dennoch für Kurzweil!"

Mit den anderen *Lego*-Games der vergangenen Jahre ist *Lego City Undercover: The Chase Begins* zwar nicht unbedingt vergleichbar, denn das Spiel erinnert aufgrund der frei erkundbaren Stadt und vieler kleiner Gameplay-Details an *GTA*. Den Entwicklern ist dabei der Spagat gelungen, den normalerweise äußerst derben und nicht jugendfreien Spielablauf eines *GTA* in eine Art familienfreundliches Korsett zu quetschen. Mit über 50 fahrbaren Untersätzen im Spiel sowie den orginellen Verkleidungen des Undercover Cops und einer Reihe abwechslungsreicher Missionen ist auf jeden Fall für ausreichend Beschäftigung gesorgt. Abgerundet wird der Polizeialltag auf dem 3DS mit recht hübscher 3D-Optik, die aber mit viel Nebel im Hintergrund daherkommt. Dafür werden aber heftige Ruckelattacken gänzlich vermieden.

Lego City Undercover: TCB

Termin: 26. April 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: TT Fusion
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Trotz dickem Nebel im Hintergrund und oft recht unbelebten Straßen, wirkt das Abenteuer stimmig.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Atmosphärische Sounds und passende Musik im Stil von US-Polizeiserien aus dem letzten Jahrtausend.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Prima Steuerung, sowohl zu Fuß als auch hinterm Lenkrad. Zusätzlich gibt's gelungene Kampfeinlagen.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: automatisch nach jeder Mission
Die witzige Handlung wird anhand der jeweils aktivierten Missionen abgespult. Wer lieber frei auf Erkundungstour gehen möchte, darf auch das tun.

MEHRSPIELER –
In klassischer *GTA*-Tradition gibt's auch bei *The Chase Begins* keinen Mehrspielermodus. Dafür halten die unzähligen Missionen bei Laune.

PRO / CONTRA
- ✚ Offene Spielwelt (freischaltbare Stadtgebiete)
- ✚ Sympathische Charaktere (auch die Gangster!)
- ✚ Über 50 fahrbare Untersätze
- ✚ Zahlreiche Verkleidungen und Sammelobjekte
- ➖ Kampfsystem mit geringem taktischen Anspruch
- ➖ Fetter Nebel begrenzt die Weitsicht

3DS-FAKTOR 7
Der 3D-Modus sieht klasse aus, Neigungssensoren und Touchpad werden vernünftig eingesetzt.

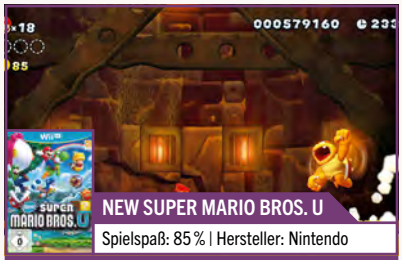
WERTUNG/FAZIT

80

„Ein prima Abenteuer, trotz der Abstriche im Vergleich zum großen Bruder auf der Wii U!"

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle bislang von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres Genres!

JUMP & RUN



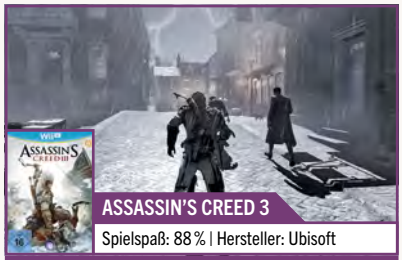
NEW SUPER MARIO BROS. U
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Nintendo wagt keine Experimente: Dem ersten Wii-U-Hüpfer mangelt es deutlich an Neuerungen.

–
–

–
–

ACTION



ASSASSIN'S CREED 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 fehlt es nur an etwas Feinschliff, Story-Highlights und Charakter.

Batman: Arkham City Armoured Edition
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Warner Interactive

ZombiU
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE

SKYLANDERS: GIANTS
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

Gutes Spiel, jetzt noch schöner: Activision liefert einen der besseren Wii-U-Starttitel ab.

Scribblenauts Unlimited
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Disney Interactive

BEAT 'EM UP

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Namco Bandai

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

Marvel Avengers: Kampf um die Erde
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

Warriors Orochi 3 Hyper
Spielspaß: 75 % | Hersteller: Ubisoft

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Das nennt man einen Einstand nach Maß: Der Erfolgs-Shooter ist auch auf der Wii U einfach nur meisterhaft!

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

–
–

SPORT

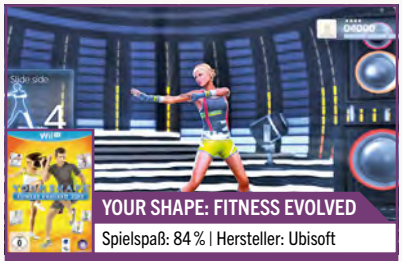
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein vor allem inhaltlich brillantes Basketballspiel mit fadem Beigeschmack aufgrund der schwachen Technik.

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

Sports Connection
Spielspaß: 55 % | Hersteller: Ubisoft

GESCHICKLICHKEIT



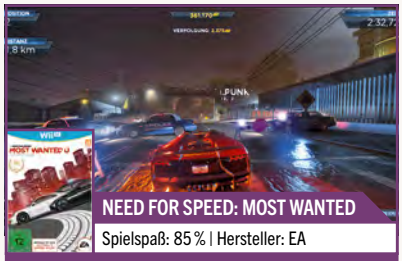
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat.

Just Dance 4
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Ubisoft

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Ein grafisch ebenso wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

–
–

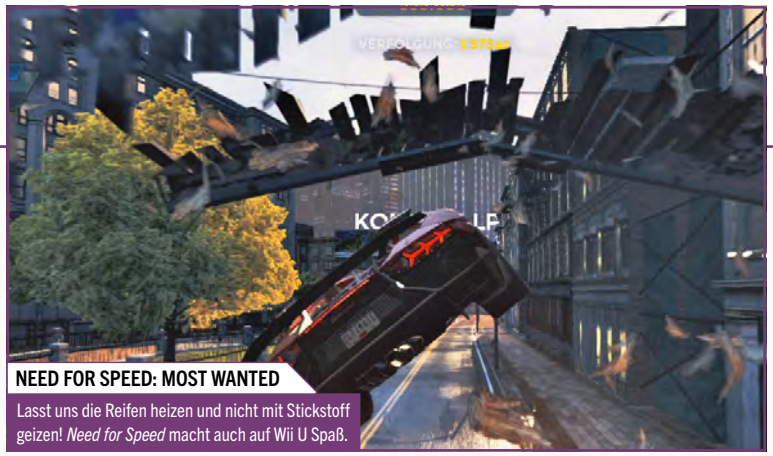
ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Lasst uns die Reifen heizen und nicht mit Stickstoff geizen! *Need for Speed* macht auch auf Wii U Spaß.

DISNEY MICKY EPIC: DIE MACHT DER 2

Echt schade: Nach dem Release von *Die Macht der 2* wurde das Studio Junction Point geschlossen.

007: Legends
Test (02/13): 62 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Ben 10 Omniverse
Test (02/13): 70 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Cabela's Dangerous Hunts 2013
Test (02/13): 67 % | Genre: Simulation | Hersteller: Activision

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: THQ

Die Hüter des Lichts
Test (02/13): 64 % | Genre: Adventure | Hersteller: Namco Bandai

Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Test (05/13): 70 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Family Party: 30 Great Games
Test (02/13): 45 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco

FIFA 13
Test (01/13): 70 % | Genre: Sport | Hersteller: EA

Funky Barn
Test (02/13): 57 % | Genre: Simulation | Hersteller: 505 Games

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Scribblenauts Unlimited
Test (03/13): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sports Connection
Test (01/13): 55 % | Genre: Sport | Hersteller: Ubisoft

Tank! Tank! Tank!
Test (01/13): 60 % | Genre: Action I Hersteller: Namco Bandai

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Namco Bandai

Transformers Prime
Test (01/13): 70 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick!

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

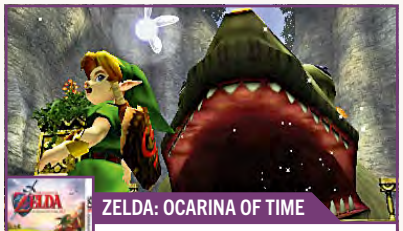
ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88% | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE



ZELDA: OCARINA OF TIME
Spielspaß: 90% | Hersteller: Nintendo

Das epischste *Zelda* aller Zeiten in der zigsten Neuauflage, dafür mit schicken 3D-Effekten.

- **Zero Escape: Virtue's Last Reward**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Luigi's Mansion 2**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

- **Dead or Alive: Dimensions**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei
- **Tekken 3D Prime Edition**
  Spielspaß: 81 % | Hersteller: Namco Bandai

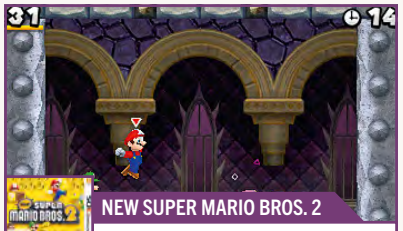
GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Die Mischung aus Herumprobier-Puzzles und Wissensfragen ist mal wieder vom Feinsten.

- **Tetris**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Crush 3D**
  Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN



NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus.

- **Super Mario 3D Land**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

- **Sonic & All-Stars Racing Transformed**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **F1 2011**
  Spielspaß: 81 % | Codemasters

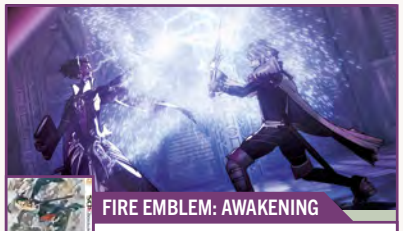
ROLLENSPIEL

KINGDOM HEARTS 3D DREAM DROP DISTANCE
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Square Enix

Hervorragende Grafik, toller Sound, viel Abwechslung & tolle Rollenspiel-Story – für Fans ein Muss!

- **Paper Mario: Sticker Star**
  Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Tales of the Abyss**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Namco Bandai

SIMULATION/STRATEGIE



FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird.

- **Nintendogs + Cats**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte**
  Spielspaß: 77 % | Hersteller: Rising Star Games

SPORT

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Die sehr gut gelungene neue Kameraperspektive spielt dem 3D-Effekt eine grandiose Flanke zu.

- **Mario Tennis Open**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 13**
  Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

FIRE EMBLEM: AWAKENING

Das neue *Fire Emblem* konnte uns echt begeistern! Selbst abseits des zentralen Strategie-Gameplays hat es irrsinnig viel zu bieten.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit-N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen.

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Test (02/12): 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Angry Birds Trilogy
Test (11/12): 76 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Activision

Bit.Trip Saga
Test (05/12): 75 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Activision

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Cave Story 3D
Test (12/11): 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

F1 2011
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon 3D: The Tale of Two Towns
Test (09/12): 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Rising Star

Heroes of Ruin
Test (07/12): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

LEGO Pirates of the Caribbean
Test (07/11): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

LEGO Star Wars 3: The Clone Wars
Test (05/11): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Test (06/12): 84 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Test (04/11): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Test (04/11): 77 % | Genre: Simulation | Hersteller:0 Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Rabbids Rumble
Test (01/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Rayman Origins
Test (08/12): 78 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Ridge Racer 3D
Test (04/11): 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Star Fox 64 3D
Test (09/11): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Monkey Ball 3D
Test (05/11): 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tales of the Abyss
Test (01/11): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Tekken 3D Prime Edition
Test (03/12): 81 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Namco Bandai

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Test (04/11): 77 % | Genre: Strategie | Hersteller: Ubisoft

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

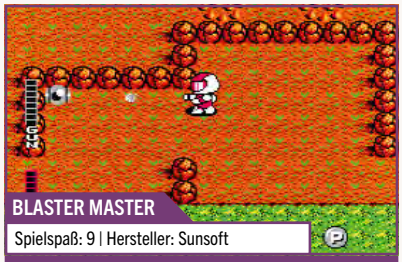
SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION



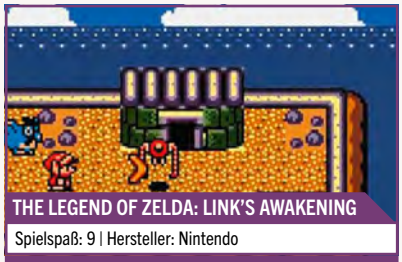
BLASTER MASTER
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Fordernder Schwierigkeitsgrad, abwechslungsreiche Spielpassagen – ein unterhaltsamer Retro-Trip!

Ninja Gaiden
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo Koei

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

ADVENTURE



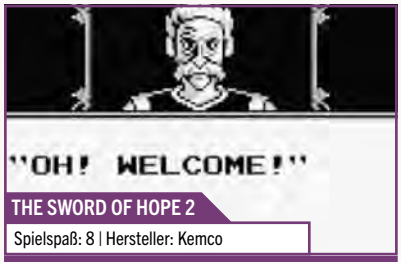
THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



THE SWORD OF HOPE 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

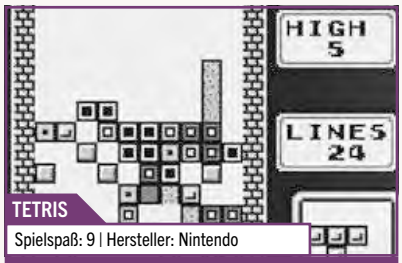
Biederer geht es kaum, dennoch hat das Tempelbummel-Abenteuer eine Menge inhaltlichen Biss.

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

–

–

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Colour-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

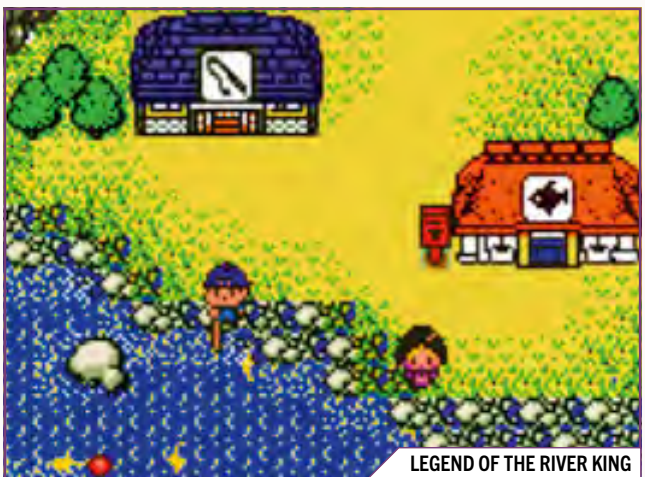
SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

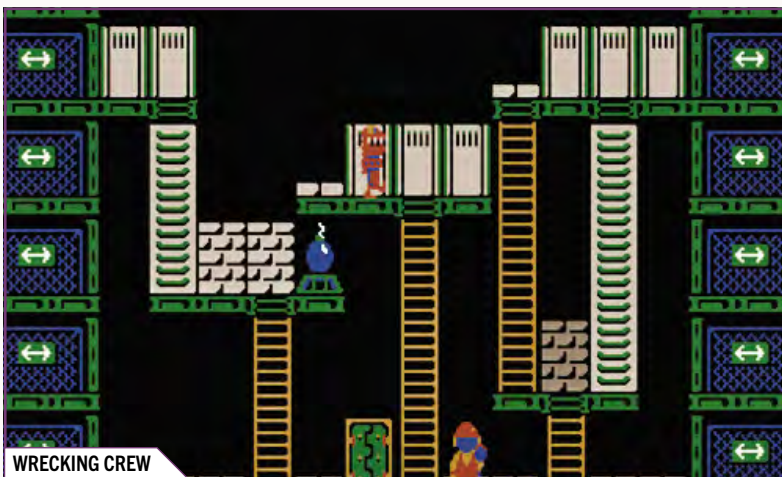
Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo



LEGEND OF THE RIVER KING

Zugegeben, *Legend of the River King* ist bisweilen eine ziemlich krude Mischung verschiedener Spielelemente, die nicht so recht zusammenpassen wollen. Doch das Teil hat Charme!



WRECKING CREW

Die Axt im Haus ersetzt den Zimmermann, der Hammer in *Wrecking Crew* allerdings keine zuvor zerdepperten Leitern. Wer hier vorschnell und planlos die Umgebung zerlegt, kommt nicht weit.

RHYTHM HUNTER: HARMOKNIGHT

Habt ihr mit dem Rhythmus-Geschicklichkeitsspiel euren Spaß? Dann sei euch auch die *Patapon*-Serie auf der PSP ans Herz gelegt!

Tragbare Hall of Fame: Wir kredenzen euch die besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Alleyway
Test (08/11): 2 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Burgertime Deluxe
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Fortified Zone
Test (07/11): 6 | Genre: Action | Hersteller: Jaleco

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby Star Stacker
Test (11/12): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Legend of the River King
Test (05/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mighty Bomb Jack
Test (12/12): 5 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Tecmo Koei

Mystery Ninja starring Goemon
Test (10/12): 6 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Prince of Persia
Test (03/12): 6 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Rayman
Test (08/12): 5 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Side Pocket
Test (01/12): 3 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: G-Mode

Sonic Blast
Test (08/12): 4 | Genre: Sega | Hersteller: Sega

Sonic Labyrinth
Test (07/12): 4 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tennis
Test (08/11): 6 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

-
-

Die 30 besten 3DS-Ware-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Ah! Heaven
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bird Mania 3D
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Teyon

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Dillon's Rolling Western
Test (04/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Hana Samurai: Art of the Sword
Test (12/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Johnny Kung Fu
Test (10/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: UFO Interactive

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Marvel Pinball 3D
Test (09/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Zen Studios

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Moorhuhn Piraten 3D
Test (11/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Teyon

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Nano Assault EX
Test (05/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Shin'en

Nightsky
Test (04/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nifflas

Picross e2
Test (04/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Poisoft

Pokédex 3D Pro
Test (01/13): 7 | Genre: Anwendung | Hersteller: Creatures Inc.

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

The Denpa Man
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U/Wii)

1 **LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)**
Entwickler: TT Games
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/13
Spielspaß: 82 %
Ganz neu an der Spitze der Wii-U-Verkaufscharts in diesem Monat: Das neue Lego-*GTA*!

2 **NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 85 %

3 **MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (Wii U)**
Entwickler: Capcom — Test in: N-ZONE 04/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 80 %

4 **NEED FOR SPEED: MOST WANTED (Wii U)**
Entwickler: Criterion — Test in: N-ZONE 05/13
Hersteller: Electronic Arts — Spielspaß: 85 %

5 **INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS (Wii U)**
Entwickler: NetherRealm Studios — Test in: N-ZONE 06/13
Hersteller: Warner Interactive — Spielspaß: 80 %

6 **SKYLANDERS: GIANTS (Wii/Wii U)**
Entwickler: nSpace — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Activision — Spielspaß: 82 %

7 **SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)**
Entwickler: Sega — Test in: N-ZONE 01/13
Hersteller: Sega — Spielspaß: 86 %

8 **ZOMBiU (Wii U)**
Entwickler: Ubisoft — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Ubisoft — Spielspaß: 84 %

9 **JUST DANCE 4 (Wii U/Wii)**
Entwickler: Ubisoft — Test in: N-ZONE 01/13
Hersteller: Ubisoft — Spielspaß: -

10 **ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)**
Entwickler: Ubisoft — Test in: N-ZONE 01/13
Hersteller: Ubisoft — Spielspaß: 88 %

TOP 10 LESER (Wii U/Wii)

1 **MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (Wii U)**
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Test in: N-ZONE 06/13
Spielspaß: 80 %
Die N-ZONE-Leserschaft vergnügt sich derzeit am liebsten mit Capcoms HD-Monsterjagd.

2 **NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 85 %

3 **LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)**
Entwickler: TT Games — Test in: N-ZONE 04/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 82 %

4 **ZOMBiU (Wii U)**
Entwickler: Ubisoft — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Ubisoft — Spielspaß: 84 %

5 **NEED FOR SPEED: MOST WANTED (Wii U)**
Entwickler: Criterion — Test in: N-ZONE 05/13
Hersteller: Electronic Arts — Spielspaß: 85 %

6 **SKYLANDERS: GIANTS (Wii/Wii U)**
Entwickler: nSpace — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Activision — Spielspaß: 82 %

7 **INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS (Wii U)**
Entwickler: NetherRealm Studios — Test in: N-ZONE 06/13
Hersteller: Warner Interactive — Spielspaß: 80 %

8 **MARIO KART Wii (Wii)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 05/09
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 94 %

9 **ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)**
Entwickler: Ubisoft — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Ubisoft — Spielspaß: 88 %

10 **THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD (Wii)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 93 %

TOP 10 REDAKTION (Wii U/Wii)

1 **RESIDENT EVIL REVELATIONS (Wii U)**
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Test in: N-ZONE 06/13
Spielspaß: 80 %
Auf ein Neues: Das Team spielt derzeit am liebsten die Wii-U-Fassung des 3DS-Hits!

2 **INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS (Wii U)**
Entwickler: NetherRealm Studios — Test in: N-ZONE 06/13
Hersteller: Warner Interactive — Spielspaß: 80 %

3 **LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)**
Entwickler: TT Games — Test in: N-ZONE 04/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 82 %

4 **MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (Wii U)**
Entwickler: Capcom — Test in: N-ZONE 04/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 80 %

5 **NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 85 %

6 **NEED FOR SPEED: MOST WANTED (Wii U)**
Entwickler: Criterion — Test in: N-ZONE 05/13
Hersteller: Electronic Arts — Spielspaß: 85 %

7 **ZOMBiU (Wii U)**
Entwickler: Ubisoft — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Ubisoft — Spielspaß: 84 %

8 **NINTENDO LAND (Wii U)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 80 %

9 **SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)**
Entwickler: Sega — Test in: N-ZONE 01/13
Hersteller: Sega — Spielspaß: 86 %

10 **BATMAN: ARKHAM CITY ARMOURED EDITION (Wii U)**
Entwickler: Rocksteady — Test in: N-ZONE 01/13
Hersteller: WB Games — Spielspaß: 86 %

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 **LUIGI'S MANSION 2 (3DS)**
Entwickler: Next Level Games
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/12
Spielspaß: 85 %
In den 3DS-Verkaufscharts hält Luigi weiterhin die Spitzenposition.

2 **LEGO CITY: UNDERCOVER - THE CHASE BEGINS (3DS)**
Entwickler: TT Games — Test in: N-ZONE 06/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 80 %

3 **FIRE EMBLEM: AWAKENING (3DS)**
Entwickler: Intelligent Systems — Test in: N-ZONE 05/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 89 %

4 **NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 91 %

5 **MARIO KART 7 (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 01/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 94 %

6 **MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (3DS)**
Entwickler: Capcom — Test in: N-ZONE 04/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 80 %

7 **SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90 %

8 **POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2 (DS)**
Entwickler: Game Freak — Test in: N-ZONE 11/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 93 %

9 **PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)**
Entwickler: Intelligent Systems — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 81 %

10 **SKYLANDERS: GIANTS (3DS)**
Entwickler: nSpace — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Activision — Spielspaß: 81 %

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 **LUIGI'S MANSION 2 (3DS)**
Entwickler: Next Level Games
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/12
Spielspaß: 85 %
Luigis neuestes Abenteuer ist derzeit das beliebteste 3DS-Spiel der Leser.

2 **MARIO KART 7 (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 01/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 94 %

3 **NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 91 %

4 **FIRE EMBLEM: AWAKENING (3DS)**
Entwickler: Intelligent Systems — Test in: N-ZONE 05/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 89 %

5 **SKYLANDERS: GIANTS (3DS)**
Entwickler: nSpace — Test in: N-ZONE 12/12
Hersteller: Activision — Spielspaß: 81 %

6 **MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (3DS)**
Entwickler: Capcom — Test in: N-ZONE 04/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 80 %

7 **PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)**
Entwickler: Intelligent Systems — Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 81 %

8 **SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90 %

9 **POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2 (DS)**
Entwickler: Game Freak — Test in: N-ZONE 11/12
Hersteller: Square Enix — Spielspaß: 93 %

10 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Grezzo — Test in: N-ZONE 08/11
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90 %

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 **DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D (3DS)**
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/13
Spielspaß: 86 %
Die Redaktion fährt momentan voll auf den Nintendo-Affen ab!

2 **FIRE EMBLEM: AWAKENING (3DS)**
Entwickler: Intelligent Systems — Test in: N-ZONE 05/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 89 %

3 **LUIGI'S MANSION 2 (3DS)**
Entwickler: Next Level Games — Test in: N-ZONE 04/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 85 %

4 **MARIO KART 7 (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 01/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 94 %

5 **ZERO ESCAPE: VIRTUE'S LAST REWARD (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 05/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 88 %

6 **MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (3DS)**
Entwickler: Capcom — Test in: N-ZONE 04/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 80 %

7 **NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 08/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 91 %

8 **LEGO CITY: UNDERCOVER - THE CHASE BEGINS (3DS)**
Entwickler: TT Games — Test in: N-ZONE 06/13
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 80 %

9 **SUPER MARIO 3D LAND (3DS)**
Entwickler: Nintendo — Test in: N-ZONE 12/11
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 90 %

10 **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)**
Entwickler: Game Freak — Test in: N-ZONE 11/12
Hersteller: Nintendo — Spielspaß: 93 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 15 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

– Detailgetreues Modell im Maßstab 1:28
– Geschwindigkeit über 7 km/h
– Kontrollbereich ca. 15 Meter
– Per Funk ferngesteuert: Full Function (vorwärts, rückwärts, rechts, links, Stopp)
– Front- und Rücklichter
– Aufhängung für Vorderachse
– Mit Pistolengriff-Fernsteuerung (lieferbar, solange Vorrat reicht)

FERNGESTEUERTE RENNWAGEN:

1109399	Audi grün (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109401	Mercedes silber (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
1109400	Audi silber (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109390	Mercedes schwarz (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
		1109391	Mercedes gelb (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte das Jahresabo der N-ZONE und möchte folgenden ferngesteuerten Rennwagen als Prämie:**

☐ Audi grün [1109399] ☐ Audi silber [1109400]
☐ Mercedes silber [1109401] ☐ Mercedes schwarz [1109390]
☐ Mercedes gelb [1109391]

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Kontoinhaber: _____

863324

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist:
Bahn frei für die Neuheiten im Nintendo eShop für die Wii U und die Wii!

SUPER METROID

EIN X-RAY-SCOPE IN EURER HAND

Noch ein Detail möchten wir euch bereits an dieser Stelle unbedingt ans Herz legen: Lasst beim Zocken von *Super Metroid* tunlichst die Finger von irgendwelchen Komplettlösungen! Denn mit Abstand am meisten Spaß habt ihr hier, wenn ihr euch vollkommen ohne Stützräder ganz und gar auf euren eigenen Forscherdrang verlasst. Genau deswegen verraten wir euch auch nicht, was sich hinter den vier QR-Codes in diesem Kasten verbirgt. Fotografiert sie einzeln mit eurem Smartphone und wartet ab, in welche Tiefen von Zebes euch die Links entführen. Je nach Modell eures Handys benötigt ihr dazu eventuell einen QR-Code-Scanner – den gibt's kostenlos in den jeweiligen Appstores.

Metroid gelang eine der größten Überraschungen der 80er. Mit *Metroid 2* demonstrierte Nintendo die Horror-Tauglichkeit der Serie. Und mit *Super Metroid* machten sie Samus zur Legende.

Lange Zeit waren wir uns in der Redaktion uneinig darüber, ob wir auf Seite 58 dieser Ausgabe eine Sprungfeder installieren sollten, damit euch beim Aufblättern von Seite 60 diese Vorschau voll ins Gesicht katapultiert wird. Denn ganz egal, welcher Aspekt eines Spiels euch an eurem Hobby reizt – den nächsten Superhit, den Nintendo während des Stapellaufs der Wii-U-Virtual-Console auf euch loslässt, dürft ihr auf keinen Fall verpassen: *Super Metroid*! Bis heute gilt dieser Meilenstein der 16-Bit-Technik, dieser Software-Gott des Storytellings, dieses akustische Meisterwerk als eines der besten, wenn nicht das beste SNES-Spiel überhaupt.

Zwischen Ceres und Zebes

Super Metroid wird euch direkt zu Beginn seiner Geschichte packen und nicht mehr loslassen: Noch schwer gezeichnet und erschöpft von den Geschehnissen aus (dem ebenfalls echt guten) *Metroid 2*, besucht Serienprotagonistin Samus Aran die Weltraumstation Ceres, um dort das Ergebnis ihres letzten Einsatzes abzuliefern. Die ansässigen Wissenschaftler sind begeistert! Das Objekt, das Samus ihnen zur Forschung überlassen hat, erweist sich als eine Quelle unerschöpflicher Energie – sofort machen sich die Ceres-Ingenieure an die Arbeit. Doch ihre Euphorie ist nicht von langer Dauer: Die Weltraumstation wird von unbekannten Invasoren angegriffen und schwer beschädigt! Dem Forschungsteam gelingt es gerade noch, ein Notsignal abzusenden, das auch Samus Arans Raumschiff auffängt. Sofort macht sich die Kopfgeldjägerin zurück auf den Weg nach Ceres, um zu helfen – und für einen kurzen Moment hat es tatsächlich den Anschein, als käme sie noch rechtzeitig. Doch Samus unterschätzt ihre Feinde. Und die Gefahr, die noch immer von einem mysteriösen Planeten namens Zebes ausgeht …

Genialität jenseits aller Worte

Super Metroid demonstriert vorbildlich und bis ins Jahr 2013 hinein genreprägend, wie man (fast) völlig ohne Sprachausgabe und mit lediglich einem Minimum an Text eine emotionale, spannende, bisweilen beklemmende, doch immer fesselnde Geschichte erzählt. Wie kaum ein anderer Titel setzt dieser Klassiker gekonnt perfekt platzierte Cut-Scenes, Soundeffekte und brillante Musiktracks ein, um euch sowohl seine Atmosphäre als auch seine Storyline zu vermitteln. Wären das die einzigen positiven Eigenschaften des Spiels, es wäre immer noch sehr gut. Doch *Super Metroid* versteht es auch noch, euch ein unheimlich kompaktes Adventure anzubieten, das euren Forscherdrang inmitten uralter Ruinen mit zusätzlicher, optionaler Ausrüstung belohnt. Gleichzeitig wird Samus' VC-Abenteuer eure Jump&Run- und Shooter-Talente gehörig auf den Prüfstand stellen – und den besten unter euch sogar großzügige Möglichkeiten einräumen, um von den vorgegebenen Storyline-Pfaden abzuweichen. Keine Abweichungen gab es dagegen redaktionsintern bei der Vergabe unserer Tendenzwertung – die war einstimmig. In der nächsten N-ZONE werdet ihr sehen, warum; dann erwartet euch unser Test zu *Super Metroid*! **Benjamin Kegel**

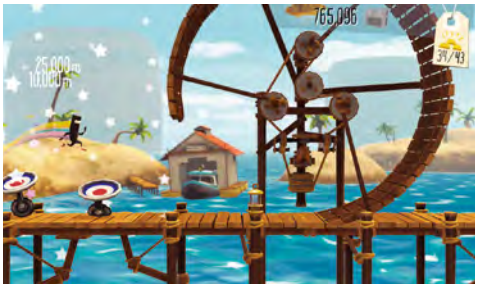
Über 50 % der Bonus-Upgrades, die ihr in *Super Metroid* finden könnt, sind zum Bewältigen des Spiels gar nicht nötig.

Die Spielwelten in *Super Metroid* strotzen nur so vor Individualität: Grafik, Sound, Gegner, Umweltbedingungen …

TENDENZ ■■■■■■■■■■ 10

BIT.TRIP RUNNER 2

Bit.Trip liefert einen Rhythmus, bei dem nicht nur der Spielheld mit muss: Nehmt die Zügel in die Hand und habt so richtig Spaß!



Ohne das richtige Timing springt ihr schnell in ein Hindernis.

Auch eine gute Hand-Augen-Koordination ist sehr wichtig.

Vielen von euch ist der 8-Bit-Hit *Runner* von Entwickler Gaijin Games bestimmt ein Begriff. *Bit.Trip* schraubt an der Grafik, macht aus dem Pixel-Look eine lebhafte Zauberwelt mit exzellentem Sound und katapultiert den Retro-Schlager mit *Runner 2* ins 21. Jahrhundert. Die nebensächliche Story bietet einige Schmunzler, immer wieder werden Anspielungen auf andere Games der Arcade-Ära gemacht. Auf einer Karte im *Super Mario All-Stars*-Stil könnt ihr euch zunächst nur für den ersten der insgesamt 100 Levels entscheiden. Weitere Stages sind durch Goldbarren freischaltbar; in allen Levels gibt es davon ein paar zum Einsammeln. Auch typisch für Jump & Runs: Ihr müsst mit gefährlichen Stachelhelmen ausgestattete Gegner überspringen, störrische Mauern aus eurem Laufweg befördern oder mit einem kleinen Slide unter Hindernissen hindurchrutschen. Dabei könnt ihr euch nur auf diese jeweiligen Aufgaben konzentrieren, denn eure Spielfigur bewegt sich vollautomatisch durch ihre Hüpfwelt.

Größer, schneller, weiter!

Das alles klingt zunächst sehr einfach – doch da euer Held konstant weitere Fähigkeiten erlernt und die Locations um immer neue Features erweitert werden, zieht der Schwierigkeitsgrad rapide an! Innerhalb der Levels habt ihr stets die Möglichkeit, einen einfachen oder einen optionalen schweren Pfad zu bestreiten. Entscheidet ihr euch für Letzteren, bekommt ihr nicht selten Bonus-Levels oder Extras spendiert. In besagten Zusatzstages könnt einige Retro-Levels des ersten Teils der Serie spielen, welche im originalgetreuen Pixel-Look erhalten geblieben sind. Faszinierend an *Bit.Trip presents Runner 2* ist das Zusammenspiel zwischen den Stages an sich, der Musik, den mitunter echt kniffligen Hindernissen und den sammelbaren Objekten. Am Ende jeder Map wartet zudem ein Endboss auf euch – und diese dicken Gegner lernen im Laufe des Spiels immer mehr fiese Tricks, um sich gegen euch zur Wehr zu setzen! So wird aus einem zu Beginn simplen Zwei-Button-Gameplay ein komplexes Jump&Run-Monster für Gamepad-Akrobaten.

Sprung aufs Podest

Dieser Trip lässt kaum Wünsche offen und führt euch in Wälder, Ozeane und Himmelslandschaften. Nur eine Kleinigkeit vermissen wir: fairer gesetzte Checkpoints in den Levels. Ihr könnt beim Anlauf auf einen Kontrollpunkt wählen, ob ihr ihn nutzen wollt oder durch den freiwilligen Verzicht auf den Checkpoint lieber Zusatzpunkte für euren Highscore einsacken möchtet. Allgemein entpuppt sich *Bit.Trip presents Runner 2* als ein Jump & Run der Spitzenklasse. Mit unzähligen Extras, vielen Levels, reichlich Variation und einer Highscore-Liste, über die ihr euch mit anderen Spielern online messen könnt, legt dieses Hüpfspiel die Messlatte für andere Ableger des Genres echt hoch. Also rennt nach Hause, macht die Wii U startklar und vergesst mit *Runner* die Welt um euch herum!

Jermaine Walker

Art: Wii U eShop
Genre: Jump & Run
Entwickler: Gaijin Games
Termin: 11. April 2013
Preis: 11,99 Euro
WERTUNG 9

Nach Belieben könnt ihr sogar eingesammelte Kostüme oder das gesamte Aussehen eures Runners ändern.

Goldbarren, Extras und Kisten bringen Punkte für den Highscore, also nichts übersehen oder liegen lassen!

Kurz erinnert

KIRBYS DREIERPACK

Da wir in Deutschland die *Kirby Anniversary Collection* immer noch nicht zocken dürfen, feiern wir Kirbys 20. Geburtstag eben mit anderen Spielen rund um Nintendos rosa Knutschkugel! Bereits in der letzten Ausgabe der N-ZONE durften wir euch unseren Wii-U-VC-Test zum NES-Klassiker *Kirby's Adventure* kredenzen. Wenn ihr dabei auf den Geschmack gekommen sein solltet, könnt ihr euch gleich auf drei neue *Kirby*-Games freuen: Die drollige Minigolf-Simulation *Kirby's Dream Course*, in der ihr unseren knuffigen Freund gegen Feinde feuert und danach mit möglichst geschickten Schlägen im Parcours-Loch versenkt; die Achtfach-Spielesammlung *Kirby Superstar*, die mit ihrem breiten Angebot an Minigames und Jump&Run-Action so ziemlich jeden Geschmack treffen dürfte; und natürlich *Kirby's Dream Land 3*, in der sich unser runder Held auf seine Plattform-Wurzeln besinnt und euch ein sehr ordentliches Hüpfspiel anzubieten hat. Alle drei Games entstammen ursprünglich dem SNES und bieten einen entsprechend guten Look – wir versorgen euch in den kommenden N-ZONE-Wii-Kanälen mit allen Tests zu möglichen EU-Versionen!

Benjamin Kegel

Art: Wii U Virtual Console • **Genre:** Diverse •
Termin: n. n. b. • **Preis:** n. n. b.
TENDENZ 7

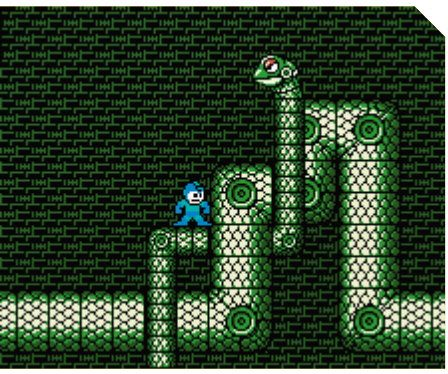
EXCITE BIKE & ICE CLIMBER

Noch zwei NES-Erfolgsgaranten: *Excitebike* und *Ice Climber* aus dem Jahr 1984 bzw. 1986! Der Motocross-Racer überzeugt vor allem durch sein ausgewogenes Spielprinzip – für den Fahrer gilt es, den Wunsch nach einer Spitzenzeit mit gutem Ressourcenmanagement zu verbinden, andernfalls überhitzt das Bike. *Ice Climber* kann vor allem durch sein unaufgeregtes, aber forderndes Jump&Run-Gameplay begeistern. Beide Titel sind auf dem Weg zur Wii-U-VC.

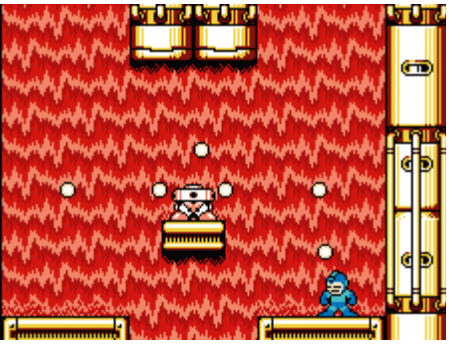
Benjamin Kegel

Art: Wii U Virtual Console • **Genre:** Diverse •
Termin: n. n. b. • **Preis:** n. n. b.
TENDENZ 6

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!



Die Levels sind jeweils passend auf die Fähigkeiten ihrer Bosse zugeschnitten – hier zum Beispiel auf Snake Man.



Teil 3 und Teil 2 streiten sich seit dem Ende der 80er um den Titel des besten *Mega Man*-8-Bit-Spiels.

MEGA MAN 3

Ihr habt eure Jump&Run-Fähigkeiten noch immer nicht genug unter Beweis gestellt? Ihr sehnt euch nach einer weiteren Herausforderung?

Und wieder macht sich Mega Man auf, um in acht verschiedenen Levels acht verschiedene Superroboter zum Zweikampf aufzufordern! Besiegt unser Held seine Gegner, hinterlassen sie ihm jeweils eine individuelle Spezialwaffe, die ihm das Ausschalten bestimmter weiterer Opponenten erleichtert. *Mega Man*-Spieler mit ein wenig Erfahrung können sich so eine ideale Reihenfolge zum Anpacken der verschiedenen Stages zusammenstellen – und *Mega Man*-Spieler mit richtig viel Erfahrung werden das genaue Gegenteil tun, um sich selbst so richtig zu fordern! Dabei wäre das eigentlich unnötig, denn auch der dritte Teil der NES-Androiden-Saga ist von Haus aus bockschwer: Das Einzige, was die Euphorie über einen erfolgreich geschafften Raum in *Mega Man 3* noch überflügelt, ist die Angst davor, welch inhumane Herausforderung die nächste Kammer wohl an eure Daumen-Talente stellen wird! Wer hier nicht alle Sprünge ideal setzt, dem Sperrfeuer der Gegner konsequent ausweicht und die Bewegungsabläufe der Levelbosse perfekt vorhersagen kann, verliert ratzfatz ein wertvolles Extraleben.

Neue Bauteile

Diese typisch fordernde, aber auch typisch unterhaltsame Plattform-Shooter-Action wird durch drei neue Features ergänzt. Erstens feiert in *Mega Man 3* der Roboterhund Rush seine Premiere, der als mobile Sprungplattform, Unterseebot oder Fluggerät fungieren kann – so erreicht Mega Man zuvor unzugängliche Levelpassagen oder überquert gefährliche Hindernisse. Zweitens hat unser schussgewaltiger Androide ab sofort eine nützliche Slide-Funktion im Programm, die es ihm gestattet, durch niedrige Tunnel zu rutschen oder Feindfeuer auszuweichen. Und drittens wagt sich *Mega Man* mit den dritten Teil auch tatsächlich an sanfte Storyline-Ansprüche heran, wenngleich die Geschichte rund um die Läuterung des Erzschurken Dr. Albert „Augenbrauen" Wily und Mega Mans mysteriösen Bruder Proto Man nach heutigen Maßstäben ziemlich tapsig erzählt wird. Trotzdem: großartige Gameplay-Basis, gelungene Evolution, starkes Spiel! **Benjamin Kegel**

Art: 3DS Virtual Console
Genre: Jump & Run
Entwickler: Capcom
Termin: 4. April 2013
Preis: 4,99 Euro
WERTUNG 8

DIG DUG

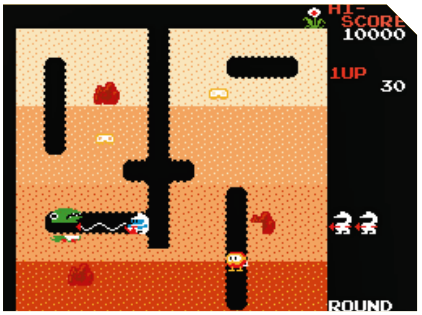
Bekommt der 3DS hier einen echten Arcade-Evergreen ab oder ist die tragbare *Dig Dug*-Version doch nur viel heiße Luft um nichts?

Und noch ein echter Spielhallenklassiker findet (erneut) seinen Weg auf die Virtual Console: In *Dig Dug* schlüpft ihr in die Rolle eines kleinen Bergmanns, dessen Aufgabe es ist, den Erdboden von fiesen Feinden in Form von lebendigen Tomaten und Feuer speienden Drachen zu befreien. Dazu verfügt euer Held über eine Harpunen-Luftpumpe – diese müsst ihr in eure Gegner schießen und eure Widersacher danach aufpumpen, bis sie platzen. Klingt auf den ersten Blick ziemlich fies, erweist sich bei näherer Betrachtung aber einfach nur als harmlos, drollig und leider auch ausgesprochen wiederholanfällig.

Gameplay ohne langen Atem

Spielerisch liegt *Dig Dug* irgendwo zwischen *Bomberman* und *Boulder Dash*, bietet aber weder die irrwitzige Action und Upgrade-Vielfalt des erstgenannten noch die strategische Raffinesse und den Level-Abwechslungsreichtum des zweitgenannten Titels. Tatsächlich ist *Dig Dug* in Ermangelung jedweder das Gameplay frisch haltender Features ein unheimlich langweiliges Spiel, wenn man den Fehler macht, es über einen längeren Zeitraum zu zocken. Häppchenweise konsumiert, lädt Namcos Ausflug in den Untergrund seinen Besitzer aber immer wieder zu einer kurzweiligen Runde ein, weil das unkomplizierte Spielprinzip eben schnell ins Blut geht. Wisst ihr, wozu das *Dig Dug* macht? Zu einem perfekten Game für unterwegs, wenn es gilt, eine öde Zugfahrt oder ähnliche unerwünschte Unterbrechungen der eigenen Lebenszeit mit Spielspaß zu füllen – und genau deswegen passt *Dig Dug* auch wesentlich besser zu einem Handheld wie dem 3DS als zu klassischen stationären Konsolen. **Benjamin Kegel**

Art: 3DS Virtual Console
Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Namco Bandai
Termin: 18. April 2013
Preis: 3,99 Euro
WERTUNG 6



Seht ihr die Brillen-Augen in der oberen Levelhälfte? Gefährliche Gegner!

Spielt *Dig Dug* am besten über das D-Pad, das Circle-Pad ist zu ungenau.

CODE OF PRINCESS

Dieses Anime-Abenteuer hat es in sich! Der Genremix punktet eindeutig mit seiner guten Story und spricht Liebhaber an.

In *Code of Princess* begebt ihr euch mit Prinzessin Solange und ihren drei Gefährten auf Monsterjagd: Ihr sollt das mythische Schwert DeLuXcalibur finden und mit diesem das Böse aus eurem Königreich vertreiben. In dem Mix aus Prügelspiel, RPG und Anime könnt ihr verschiedene Missionen anwählen und euch dann schwer bewaffnet im 2D-Beat-'em-Up-Stil durch Zombies, Ritter oder andere gemeine Feinde dreschen. Zwischen den Missionen dürft ihr dann, passend zu den angesprochenen RPG-Elementen, erworbene Erfahrungspunkte in Eigenschaften wie Abwehr, Angriff oder die Gesundheit eurer Recken stecken. Leider erfindet *Code of Princess* keines der an ihm zugrunde liegenden Genres neu –Innovationen sind Mangelware. Schätzt ihr allerdings den Spielelemente-Mix oder findet die Story interessant, hat dieser Titel sehr wohl die Ambition und die Möglichkeit, euch auch über längere Zeit zu fesseln. Einen Blick zu riskieren, kann also in diesem Fall nicht schaden. **Jermaine Walker**

Art: 3DS eShop
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Agatsuma
Termin: 28. März 2013
Preis: 29,99 Euro
WERTUNG 7

Problem mit der Übersicht? Mit einem wuchtigen Spezial-Angriff verschafft ihr euch genügend Platz!

Die lebhaft gestalteten Dialoge sind gut gelungen und treiben die Story weiter voran.

HARVEST MOON

Der Farm-Klassiker, der einst auf dem Game Boy Color für Langzeitmotivation sorgte, ist nun für den Nintendo 3DS erhältlich.

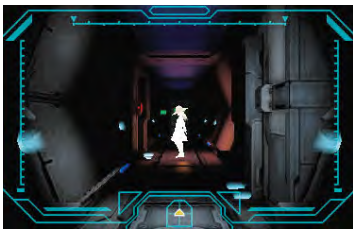
Viele von euch kennen oder spielen sicherlich auch heute noch *Harvest Moon*, eine Farmsimulation, in der ihr Felder bestellen und Tiere züchten könnt. Dies hier ist das zweite Spiel der Serie und verfügt dementsprechend nur über wenige Funktionen. Ihr wählt, ob ihr ein Junge oder ein Mädchen seid und entscheidet euch zwischen Hund und Katze als Haustier. Dann geht es an die Farmarbeit. Über das Jahr verteilt finden auch einige Feiertage und „Events" statt, die etwas Abwechslung in den Farmalltag bringen. Je nach Jahreszeit könnt ihr verschiedene Arten von Obst und Gemüse anbauen, gießen, ernten und schließlich verkaufen. Mit dem erwirtschafteten Geld lassen sich Tierställe oder das Wohnhaus ausbauen. In der Stadt tätigt ihr zwar eure Einkäufe, könnt aber keine Kontakte zu Anwohnern knüpfen. Der einzige Ort, an dem ihr euch frei bewegen dürft, ist eure Farm. Im Winter jedoch dürft ihr dort nicht einmal Früchte anbauen und müsst euch ausschließlich mit den Tieren beschäftigen. Ansonsten könnt ihr morgens wieder ins Bett hüpfen und den Tag verschlafen. Auch wenn dieses *Harvest Moon* seinerzeit für viel Spaß sorgte, so ist es heute in jeder Hinsicht veraltet und wird schon nach recht kurzer Zeit langweilig und eintönig. Nostalgiker unter den Fans der Serie werden jedoch nach wie vor Gefallen an der Game-Boy-Fassung finden. **Stefanie Groß**

Mit der Zeit könnt ihr euer Haus ausbauen und vergrößern.

Bevor ihr etwas anbauen könnt, müsst ihr das Feld jäten und harken.

Art: 3DS Virtual Console
Genre: Simulation
Entwickler: Natsume
Termin: 28. März 2013
Preis: 4,99 Euro
WERTUNG 6

Kurz erinnert



GUILD GAMES FÜR DEN 3DS

In Japan kennt man die folgenden Spiele als Guild-Games – kleine, kreative Titel renommierter Spieleentwickler (in diesem Fall Level-5), von denen drei weitere im deutschen eShop erscheinen werden: In *Attack of the Friday Monsters!* schlüpft ihr in die Rolle eines kleinen Jungen, in dessen Städtchen jeden Freitag gigantische Kreaturen aus alten japanischen Monsterfilmen lebendig werden. Spiel Nummer 2 heißt *Bugs vs. Tanks* und lädt euch ein, mit einem ganz nach eurem Gusto modifizierten und auf Insektengröße geschrumpften Panzerregiment gegen fiese Käfer ins Gefecht zu ziehen. Unser Geheimtipp ist aber das Weltraum-Gruselabenteuer *The Starship Damrey*, das uns ein bisschen an *Silent Hill* erinnert. **Benjamin Kegel**

Art: 3DS eShop • **Genre:** Diverse •
Termin: 2013 • **Preis:** n. n. b.
TENDENZ 7

MARIO AND DONKEY KONG: MINIS ON THE MOVE

Kennt ihr das Puzzlespiel *Pipe Mania*, das Ende der 80er-Jahre für PC-Systeme erschien. Das Konzept: Eine langsam strömende Flüssigkeit muss von einem Start- zu einem Zielventil gepumpt werden. Dazu kreiert der Spieler in einem Gitternetz-Level eine Strecke aus verschieden geformten Röhren, in denen die Suppe an Kurven, Hindernissen und Gefahren vorbei sicher von A nach B fließen kann. Praktisch derselben Spielidee bedient sich auch *Minis on the Move*, nur dass ihr hier statt eines grünen Schleims langsam durch die Levels laufenden Nintendo-Spielfiguren einen sicheren Weg vom Start zum Ziel zusammenbastelt. Insbesondere durch den extrem abwechslungsreichen Aufbau der Stages wartet hier viel Spiel- und Dauerspaß auf euch: Über 180 Karten gibt es frei Haus, zudem dürft ihr auch eigene Levels kreieren und ins Netz stellen! **Benjamin Kegel**

Art: 3DS eShop • **Genre:** Strategie •
Termin: 9 Mai 2013 • **Preis:** n. n. b.
TENDENZ 8

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community ...
Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit der Redaktion über die Wertung von *Donkey Kong* diskutieren? Oder seid ihr auf der Suche nach dem nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon!

Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor. Diesmal mit einer Riege detailverliebter Games und unseren Highlights, die wir vor zehn Jahren gezockt haben! **Uwe Hönig**

GENIALE STORYS, GRAFIKEN ODER SPIELWELTEN

Diese Games beeindrucken mit jeder Menge Details.

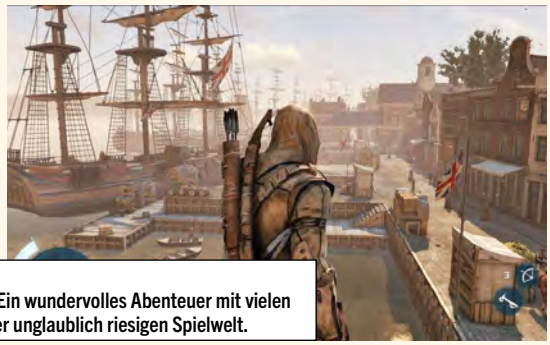
DARK SOULS
Hier dürfen Videospieler noch Videospieler sein. Immer tiefer dringen sie in die dunkle Welt von *Dark Souls* vor. Die riesige Spielwelt bietet dabei unvergleichlich viel Atmosphäre.

THE WALKING DEAD
Das Spiel bietet nur die nötigsten Gameplay-Features. Der Detailreichtum zeigt sich in der Ausarbeitung der Charaktere sowie in der Erzählweise der Story. Einfach brillant!

Im vergangenen Jahr sorgte das Telltale-Adventure *The Walking Dead* für weltweite Begeisterung. Dabei bietet das Game weder ultrarealistische Grafik noch unendliche Gameplay-Features. Was die *The Walking Dead*-Versoftung von Telltale so stark macht, sind Charaktere und Erzählung, die den Comics sowie der TV-Serie in nichts nachtstehen. In allen fünf Episoden lernt ihr die Helden und ihre Geschichten kennen, dürft enge Freundschaften schließen oder müsst unliebsame Entscheidungen treffen. Der Detailreichtum zeigt sich also in der Erzählung und den Figuren des Spiels. In diesem Special von Online-Redakteur Maik Koch zeigen wir euch, mit welchen weiteren Merkmalen eine Reihe von hochkarätigen Games wie *Forza Motorsport 4* oder *Dark Souls* punkten können.

THE LEGEND OF ZELDA
Die *Zelda*-Serie bietet sympathische Charaktere und coole Dungeons. Immer wieder überrascht Nintendo die Serien-Fans mit einzigartigen und charmanten Ideen.

FORZA MOTORSPORT 4
In *Forza 4* fahrt ihr mit jeder Menge Autos über unzählige Pisten. Das Spiel bietet enorme Fahrzeug- sowie Umgebungs-Details, mit 60 Bildern pro Sekunde und ohne Ruckler!



ASSASSIN'S CREED 3
Ein Trip durch die Gründerzeit Amerikas. Ein wundervolles Abenteuer mit vielen Überraschungen, stolzen Helden und einer unglaublich riesigen Spielwelt.

L.A. NOIRE
Das Rockstar-Detektiv-Spiel bietet die bislang wohl meisten Details in Sachen Mimik. Besonders bei Befragungen von Zeugen und Verdächtigen muss man genau hinsehen.

DARAN DENKEN WIR GERNE ZURÜCK

Mit diesen brillanten Games vertrieben wir uns vor zehn Jahren die Zeit.

Sind wirklich schon wieder zehn Jahre vergangen, seit wir voller Begeisterung *Metroid Prime* oder *Beyond Good & Evil* gespielt haben? Es stimmt tatsächlich, das Rad der Zeit dreht sich unaufhörlich und jedes neue Jahr vergeht – zumindest gefühlt – noch schneller als das vorherige. In diesem Special von Online-Redakteur Maik Koch präsentieren wir euch eine Auswahl unserer Lieblingsspiele von vor zehn Jahren!

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
Das GameCube-Abenteuer sorgte bereits im Vorfeld der Veröffentlichung für Diskussionen. Schließlich kam damals zum ersten Mal in der Geschichte der Serie die sogenannte Cel-Shading-Technik für die Darstellung der genialen Spielwelt zum Einsatz. Wir freuen uns schon auf das kommende Remake für Wii U!

F-ZERO GX
Der letzte Heimkonsolen-Ableger der Reihe (es existiert noch eine Spiehallenversion) kam hierzulande 2003 auf den Markt. Als echte Fans hoffen wir natürlich auf eine Wii-U-Fortsetzung!

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
Auf dem GameCube ging es im *Mario Kart*-Ableger ordentlich ab, obwohl es eigentlich kaum Neuerungen gab. Einen Online-Modus vermissten wir damals ebenfalls noch nicht.

METROID PRIME
Mit diesem Spiel machte sich der Entwickler Retro Studios unsterblich! Zum ersten Mal durften wir Samus Aran durch eine dreidimensionale Umgebung steuern.

BEYOND GOOD & EVIL
Mittlerweile gibt es das Spiel in HD-Auflösung im PSN und via Xbox Live zum Download. Ein humorvoller Klassiker mit wunderbaren Helden und einer genialen Story.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
An *Final Fantasy 7* oder *Final Fantasy 10* kam dieses Spiel leider nie heran. Trotzdem mochten wir die Nebenserie aufgrund ihres coolen Level- und Endgegner-Designs sehr gerne.

Je nachdem bei welcher Yoshi-Farbvarinate ihr im Sattel sitzt, hat euer Reitsaurier nach dem Verspachteln von Koopas verschiedene Fähigkeiten zu bieten. Rote Yoshis spucken Feuer, blaue Yoshis können fliegen, gelbe Yoshis stampfen Gegner weg.

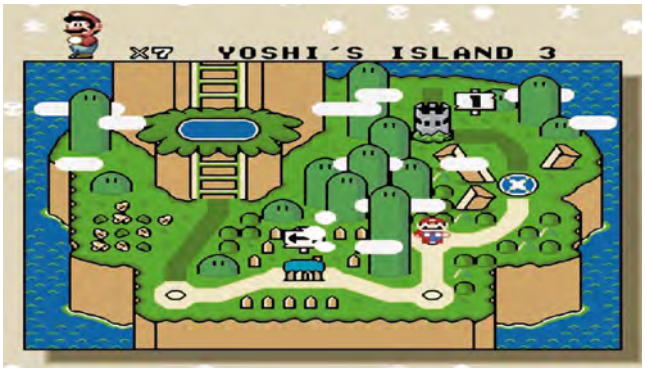
SUPER MARIO WORLD

Habt ihr Lust, auf einen Sprung in der Heimat der Yoshis vorbeizuschauen?

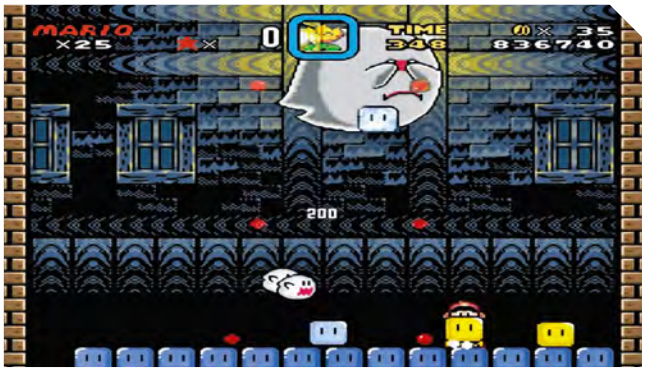
Wenn es zwei Jump & Runs gibt, die *Super Mario. Bros 3* den Rang als besten Klempner-Sidescroll-Plattformer ablaufen könnten, dann sind das *Super Mario World 2: Yoshi's Island* und sein beinahe ebenso genialer Vorgänger: *Super Mario World*! Wer Ende der 90er-Jahre nicht das Glück hatte, Marios allerersten Super-Nintendo-Auftritt im Original zu zocken, und auch die bisherigen Remakes verpennt hat (Asche über euer Haupt!), hat seit Ende April eine neue Chance, sein Gamer-Herz auf der Wii-U-Virtual-Console vor Freude hüpfen zu lassen! Der 16-Bit-Evergreen ist dabei in vielerlei Hinsicht eine Nintendo-Legende: Zum Beispiel war es das Spiel, in dem Yoshi seine Premiere feiern durfte. Bowser und sein Gefolge haben in *Super Mario World* die Dinosaurier-Insel ungefragt in Beschlag genommen und dabei Yoshi und seine Echsenkumpels aus ihrer angestammten Heimat vertrieben. Das lässt sich das sprungfidele Klempnergespann (das auf Wunsch abwechselnd im Koop-Modus für zwei Spieler randarf) natürlich nicht gefallen und macht sich gemeinsam mit den Yoshis und deren variablen Fähigkeiten auf, um ihre selbst nach knapp 25 Jahren noch immer nicht vergessene Welt von Bowsers Mannen zurückzuerobern. Keine fünf Minuten später durchstreift ihr in klassischer *Mario Bros.*-Manier eine farbenprächtige Oberwelt, ergötzt euch an den damals brandneuen SNES-Effekten wie der Mode-7-Hintergrundrotation der Spielgrafik und beweist in einigen der kreativsten, fantastischsten und auch anspruchsvollsten Sidescroll-Plattformer-Leveln der letzten fünf Konsolengenerationen eure Jump&Run-Talente.

Ein echt cleveres Gameplay-Element: die Schalterpaläste! Sie verteilen verschiedenfarbige Blöcke in der Spielwelt und verändern dadurch den Aufbau der Levels.

Benjamin Kegel



Echter Ohrwurm: Reitet Mario auf einem Yoshi, wird die Hintergrundmusik um eine Bongo-Tonspur ergänzt. Das ist bis heute in vielen *Mario*-Games noch immer so.



Er kann gar nicht hinschauen! Die Boo-Geisterschlösser und natürlich auch die Endgegner-Dungeons gehören zu den anspruchsvollsten *Mario World*-Levels.

TOPS & FLOPS

Die Virtual-Console-Klassiker kommen mit Vollgas auf die Wii U – an folgende Games haben wir uns spontan erinnert.

MARIO BROS.

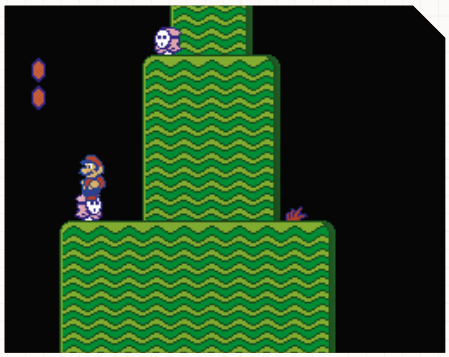
Von all den Virtual-Console-Perlen, die Nintendo in den letzten Tagen hergezeigt hat, müssen wir ein Spiel natürlich ganz besonders hervorheben: *Mario Bros.*! Wohlgemerkt nicht *Super Mario Bros.*, sondern tatsächlich das Arcade-Original aus dem Jahr 1983, in dem Mario und sein Bruder Luigi durch verschiedene Ebenen eines einzigen Raums spurten und dabei jede Menge Gegner von den Beinen fegen! Dazu hüpfen die sprungstarken Geschwister den Koopas von einer niedrigeren Plattform aus gegen die Oberschenkel und rennen sie danach um. Kennt ihr vielleicht als Bonus-Minigame neuerer *Mario*-Games.

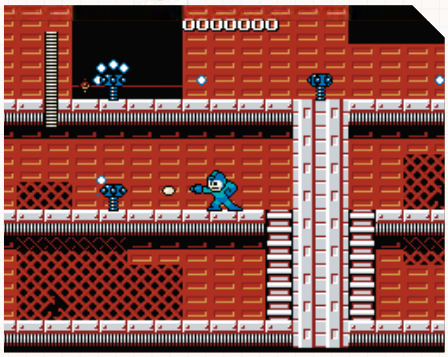
LUIGI

„It's a me – der Zweitgeborene, der nie so ganz aus dem Schatten seines großen Bruders treten konnte, obwohl ich einen Kopf größer bin als er!" – Ja, man kann schon Mitleid haben mit dem guten Luigi. Dabei darf der lange Schlacks eigentlich stolz auf sich sein, immerhin begann seine Karriere ganz bescheiden als Farbpalettenwechsel-Figur für den zweiten Spieler in dem weiter oben angesprochenen *Mario Bros.* Ziemlich genau 30 Jahre ist das jetzt her und Luigi damit älter als die Hälfte unserer Redaktionsbelegschaft. Der Ruhm wurde zwischen den beiden Schwammerlbrüdern bisher ziemlich ungerecht verteilt: Nach einer erfolgreichen Bestandsreduktion der Schildkröten im Pilzkönigreich war es üblicherweise Mario, der sich mit Kuss, Kuchen und erneuertem Kultstatus von Prinzessin Peach verabschiedete, während Luigi froh sein durfte, vor der letzten Zeile des Abspanns mit dem Kommentar „Oh, du warst auch hier?" bedacht zu werden. Doch diese Zeiten sind nun endgültig vorbei! Während der letzten paar Monate hat sich der grüne Klempner ganz schön gemausert und soeben mit *Luigi's Mansion 2* den wohl besten Soloauftritt seiner Springinsfeld-Laufbahn abgeliefert. Dabei ist das Jahr des Luigi noch lange nicht vorbei: Augen auf für den grünen Klempner!

SUPER MARIO BROS. 2

Mario als Flop?! Laufen die bei der N-ZONE noch ganz rund? Keine Panik, natürlich möchten wir den zweiten NES-Absprung ins Pilzkönigreich nicht als Loser hinstellen, wir haben es nur nach 25 Jahren noch immer nicht verdaut, dass uns Nintendo mit *Super Mario Bros. 2* ein notdürftig umgestaltetes Ersatzspiel verkauft hat. Denn eigentlich hört das Teil auf den Namen *Doki Doki Panic* und hat nix mit den beiden Klempnern zu tun. Der echte Nachfolger (besser bekannt als *The Lost Levels*) schien Nintendo schlicht zu knifflig für den EU-Markt zu sein. Trotzdem freuen wir uns auf den Wii-U-VC-Release von *Super Mario Bros. 2*!





MEGA MAN

Mega Man 2 und *3* durften wir euch als 3DS-VC-Test bereits in der letzten beziehungsweise dieser Ausgabe der N-ZONE präsentieren, nun macht sich auch der Familiengründer startklar: *Mega Man 1* erscheint noch in diesem Jahr auf der Wii-U-VC, hoffentlich auch in Deutschland. Übrigens finden wir es echt schade, dass man beim Kauf eines Downloadspiels kein Cover zum Ausdrucken erhält. So herrlich kitschige Artworks wie die Verkaufsfront der *Mega Man 1*-Verpackung von 1987 bekommt man heutzutage bestenfalls noch in einem Museum für obskuren Videospiel-Wahnsinn zu Gesicht.

PIXEL PANNE

WAYNE'S WORLD

SNES THQs ganz großer Lauschangriff!

Bei *Wayne's World* handelt es sich um ein harmloses Filmchen zwischen Teenie-Blödelei und Musikkomödie aus den frühen 90ern – solltet ihr noch nie davon gehört haben, sei euch also vergeben. Nicht vergeben können wir dagegen THQ, die 1993 gleich zwei Videospiel-Adaptionen zu *Wayne's World* produzieren ließen. Die NES-Version war schon ein herzhafter Griff ins Klo, die SNES-Fassung allerdings verdient das Prädikat „episch schlecht"! Das Leveldesign stammt mit seinen sich endlos wiederholenden Hüpfpassagen und gelangweilt in der Botanik geparkten Fallen direkt aus der Anästhesie-Abteilung. Die optische Gestaltung der Stages bekommt man nur mit einer Großpackung Chinaböller und fünf Farbeimern hin, ähnlich „subtil" zeigen sich auch die Animationen und vor allem die FMV-Sequenzen – insbesondere das 16-Bit-Video des Queen-Songs *Bohemian Rhapsody* kommt direkt aus der Akustik-Hölle! Und genau dorthin werdet auch ihr verfrachtet, solltet ihr den Fehler begehen, *Wayne's World* jemals an einem Abspielgerät mit funktionierenden Boxen auszugeben: Das Spiel bietet nicht nur einige der schlimmsten Sounds der Videospielgeschichte, diese wiederholen sich dank der gefühlt nur fünf Effekte auch pau-sen-los! **Benjamin Kegel**

BENJAMIN MEINT: „Bei der Macht von Grayskull, bis heute habe ich diese Tonleiter ins Grauen im Ohr – vor allem das ständige „Excellent. Excellent. Exxcceeelleenttt"! Etwas Gutes hat *Wayne's World* aber: Jedes Mal wenn der dauergrinsende, latent verpeilt wirkende Hauptakteuer von einem Gegner was auf die Perücke bekommt, erinnert mich die darauf folgende akustische Attacke auf mein Trommelfell an *Pinky & The Brain* – NARF!"

Eeeeextreeeme Closeeeeup! Mitunter wirkt *Wayne's World* wie ein schlechter ROM-Hack.

VIDEOSPIEL-MYTHEN

Immer wieder kursieren wilde Gerüchte über geheime Inhalte in Videospielen. Wir haben für euch recherchiert und einige der interessantesten Mythen zusammengetragen.

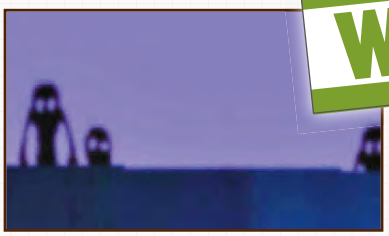
Vor ungefähr zwei Jahren boten wir euch bereits ein kleines Special zu den Mysterien, die sich um Pokémon ranken. Nun wurde uns bewusst, dass es da noch viel mehr auszuleuchten gibt – und nicht nur zu *Pokémon*. Nun bereiten wir euch eine Zusammenfassung der bekanntesten Videospiel-Mythen und Horrorgeschichten (sogenannten „Creepypastas"). Leider können wir natürlich längst nicht alle Mysterien aufklären. Wenn ihr jedoch eine wirklich heftige These hören wollt, dann sucht im Internet nach der *Earthbound*-Giygas-Theorie. Das ist harter Tobak! Viel Spaß beim Lesen!

Stefanie Groß

ALIENS IN MARIO GALAXY 2

WAHR

In der 5. Welt in der Heißkalt-Galaxy solltet ihr einmal ganz zu Beginn des Levels nach links oben auf die Klippe schauen: Dort seht ihr drei dunkle Gestalten, die sich vom Himmel deutlich abheben. Sieht man genauer hin, erkennt man, dass diese Schatten Augen und Extremitäten besitzen! Diese Gestalten sind nirgendwo sonst im Spiel zu finden und nur an dieser einen Stelle zu sehen. Ziemlich seltsam. Als man Nintendos Entwickler daraufhin fragte, was das zu bedeuten habe, verkündeten diese, dass es sich lediglich um Bäume und nicht um Aliens oder dergleichen handelt. Natürlich, alles klar … Im örtlichen Stadtpark stehen auch immer solche Bäume herum. Einige Leute, die das Spiel im Anschluss gehackt haben, fanden heraus, wie das entsprechende Hintergrundbild dieser Stelle heißt: „BeyondHellValleySky", zu Deutsch etwa „Himmel jenseits des Höllentals." Fairerweise muss man jedoch hinzufügen, dass die Bilddatei der Gestalten selbst wirklich als „HellValleySkyTrees" betitelt ist, was auf Bäume hinweist. Aber trotzdem … Solchen Pflanzen wollen wir nicht unbedingt nachts im Dunkeln begegnen.



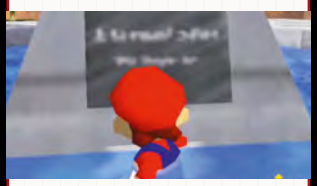
Das sieht für mich zweifellos nach Bäumen aus. Was, für euch nicht?

LUIGI IN MARIO 64

FAKE

Solche Szenen kommen nur durch Cheats oder Hacks zustande.

Eines der Gerüchte, die sich wohl am längsten gehalten haben, ist, dass man Luigi als spielbaren Charakter freischalten kann. Im Internet kursierten damals wie heute zahlreiche Anleitungen, wie man ihn denn bekommt, entsprechende Screenshots „belegen" seine Existenz. Außerdem ließ der Schriftzug „L is real 2401" auf der Tafel an der Sternstatue im Springbrunnen viele Fans an einen Hinweis denken. Tatsächlich war Luigi zu Beginn als zweiter spielbarer Charakter geplant, doch die Fähigkeiten des N64 reichten dazu nicht aus. Wir können euch also versichern: Luigi gibt es nicht in *Super Mario 64*! Alle Screenshots und Anleitungen zu dem Thema sind Fälschungen.



Auf dieser Tafel soll man aus dem Pixelgematsche den entscheidenden Hinweis ablesen können. Na ja.

MASTERHAND IN SUPER SMASH BROS. MELEE SPIELEN

WAHR

Es wurde ja viel über die zwei freien Plätze neben den freischaltbaren Charakteren spekuliert. Von allen möglichen geheimen Spielfiguren war im Lauf der Jahre die Rede, unter anderem auch vom Endgegner Masterhand. Nun, eines ist sicher: Es ist zwar nicht möglich, Masterhand offiziell freizuschalten, doch durch einen Glitch könnt ihr ihn tatsächlich spielen! Dabei braucht ihr zwei Controller, einen in der ersten und einen in der dritten Buchse. Spieler 1 wählt nun einen beliebigen Charakter und geht dann oben rechts auf die „Zurück"-Schaltfläche (ohne zu bestätigen!), Spieler 3 geht unten auf die Fläche „Namen eingeben". Nun müssen beide gleichzeitig A drücken. Hat alles geklappt, findet ihr euch direkt auf dem Auswahlbildschirm für die Stages wieder – ohne einen zweiten Kämpfer ausgewählt zu haben! Das Spiel fügt nun automatisch den ersten Charakter in seiner Liste ein: Masterhand. Wundert euch aber nicht, wenn das Spiel bei diesem Trick gelegentlich einfriert. Es empfiehlt sich außerdem, diesen Glitch nur im Stamina-Modus zu verwenden, da Masterhand zwar Schaden nimmt, aber nicht ins Aus befördert werden kann. Das wäre doch sonst nicht fair!

Masterhand gegen Ness im Pokémon Stadium – wow! Sogar der Name wird hinten auf der Tafel angezeigt!

TEUFLISCHE BOTSCHAFT IN SONIC THE HEDGEHOG CD

WAHR

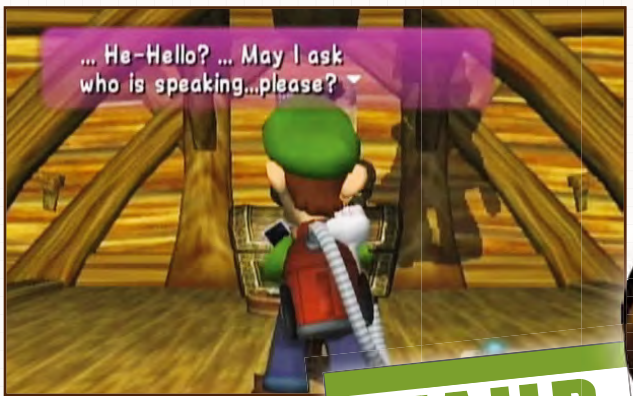
Durch das Betreten des Soundtestmenüs im Spiel *Sonic CD* lässt sich durch einen Code (46 12 25) ein alternatives Hintergrundbild und eine gruselige Psychomusik freischalten. Dort zu erkennen ist Sonic, der aussieht, als wäre er Opfer der Zombieapokalypse geworden. Im Vordergrund prangert außerdem ein japanischer Schriftzug, der sich folgendermaßen übersetzen lässt: „Spaß ist grenzenlos – Sega Enterprises. (Gezeichnet) Majin." Das klingt so weit nicht allzu schlimm, oder? Bis man weiß, dass Majin das japanische Wort für Teufel oder Satan ist. Da stellt sich doch die Frage: Was zur Hölle haben sich die Entwickler bei diesem Bild gedacht? Eigentlich sollte es wohl nur ein Scherz sein und Sega entschuldigte sich dafür und versprach, so etwas nie wieder zu tun.

Ob sich Entwicklerstudios sich auch heute noch solche makabren „Scherze" erlauben würden?

SCHATTEN EINES ERHÄNGTEN (?) IN LUIGI'S MANSION

WAHR

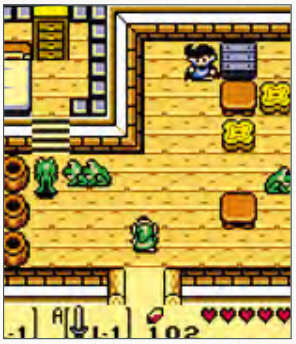
Geht ihr im Gamecube-Klassiker *Luigi's Mansion* auf den Dachboden der Gruselvilla, führt vor der Schatztruhe ein Telefonat und wartet, bis ein Blitz einschlägt und den Raum erhellt. Denn dann erscheint an der Decke ein Schatten. Dieser Schatten sieht aus wie Luigi – der sich an den Holzbalken erhängt hat! Ist das ein makaberer Scherz der Entwickler? Nintendo beteuerte daraufhin, dass es sich hierbei um einen Glitch handele und keinesfalls um einen Erhängten. Der obskure Schatten ist trotzdem an besagter Stelle zu sehen. Passend zum Grusel-Setting ist er allemal.



Vor allem das Auftauchen des Glitchs (?) ausgerechnet auf dem Dachboden ist schon ziemlich merkwürdig, oder?

TOTAKAS LIED

WAHR

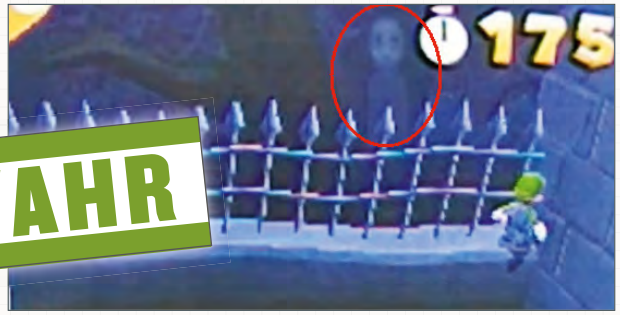


Auch in Richards Haus in ***Link's Awakening*** erklingt die Melodie.

Bei Kazumi Totaka handelt es sich um einen Komponisten von Nintendo-Melodien, der einen ganz besonderen kleinen Jingle aus nur wenigen Tönen geschrieben hat. Was soll daran jetzt so besonders sein, fragt ihr? Nun, in vielen (allen?) Spielen, bei denen er mitgewirkt hat, wurde dieses Lied als kleines Easteregg eingebaut und lässt sich beim Erfüllen von speziellen Voraussetzungen anhören. Meistens müsst ihr an einer bestimmten Stelle im Spiel eine gewisse Zeit verstreichen lassen, um das Lied zu hören. Ist das nicht ein interessanter Fund? *Pikmin 2*, *Animal Crossing* und *Luigi's Mansion* sind nur einige Spiele, in denen die Melodie eingebaut wurde. Und wer weiß? Vielleicht hat sich Totaka ja insgeheim in jedem seiner Spiele auf diese Weise verewigt?

GRUSELGESTALT IN SUPER MARIO 3D-LAND

WAHR



Ist das etwa auch wieder so ein „Baum" wie in Mario Galaxy 2?

Ein weiteres dunkles Wesen hat sich auch in *Super Mario 3D Land* versteckt und zwar in Welt 4-4. Kurz vor der Zielgeraden müsst ihr euch ganz rechts an den Zaun stellen und ungefähr 30 Sekunden warten. Dann taucht langsam ein geisterartiges Wesen auf und starrt euch durch den Zaun hindurch bedrohlich an. Irgendwann öffnet die Gestalt ihren Mund wie zu einem Schrei, bevor sie wieder verschwindet. Ein ziemlich nettes Easteregg in diesem schaurigen Level. Slenderman lässt grüßen!

POKÉMON XEO-XEO

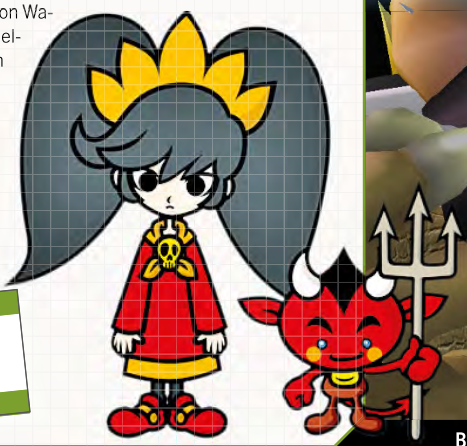
FAKE

Pokémon ist seit der ersten Generation ein unerschöpflicher Quell an Mysterien und Geheimnissen. Alle Gerüchte um die Pokémon Mew und Missingno wollen wir hier einmal außen vor lassen, da ihr sie bestimmt eh schon lange nicht mehr hören könnt. Stattdessen stellen wir euch etwas anderes vor: Vor allem zu GBA-Zeiten kursierte das Gerücht über ein übermächtig starkes Pokémon namens Xeo-Xeo. Dieses Pokémon soll so mächtig sein, dass es euer Team mit der Attacke Todesstrahl umbringt und nicht nur besiegt. Weiterhin ist es nicht mal mit dem Meisterball zu fangen, sondern benötigt einzig und allein den „Hoffnungsball". Im Internet gab es zahllose – zum Teil völlig abstruse oder sich widersprechende – Anleitungen, wie man dem Monster denn nun begegnen und es fangen kann. Doch wir versichern: Nichts davon ist wahr. Es gibt nicht mal ein glaubwürdiges Bild von Xeo-Xeo. Aus irgendeinem Grund halten sich solche Geschichten dennoch immer erstaunlich lange.

DÄMONISCHE ASHLEY

Jeder von euch, der *Super Smash Bros. Brawl* gespielt hat, wird sich an Ashley's Song in der Wario Ware Arena erinnern. Wenn man sich dieses Lied nun aber in der Originalversion von Wario Ware Touched! in einem schnellen Vorlauf anhört, so verwischen die einzelnen Textsilben so sehr, dass es plötzlich klingt wie: „I have granted kids to Hell" – „Ich habe der Hölle Kinder gewährt". Sicherlich handelt es sich hierbei nur um ein gewaltiges Versehen und war seitens Nintendo nicht beabsichtigt.

WAHR



Bist du etwa Xeo-Xeo? Nein? Was, Giga-Bowser? Oh, entschuldige bitte!

LAVANDIA SYNDROM

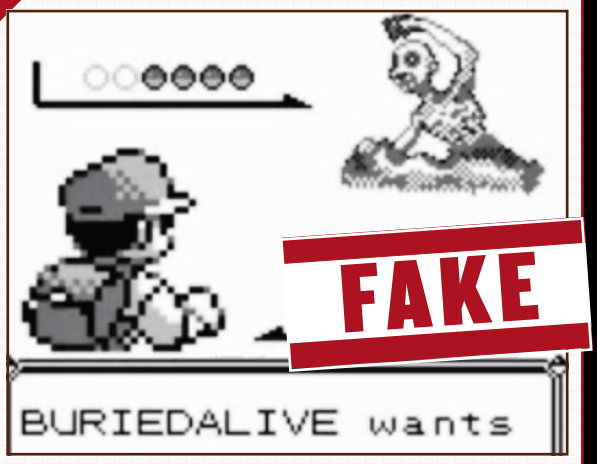
FAKE

Auch die im Internet kursierende Tonspur mit dem Geist und der Icognito-Botschaft ist natürlich ein Fake.

Um die wohl gruseligste und mysteriöseste Stadt, die es jemals in einem *Pokémon*-Spiel gegeben hat, ranken sich seit Jahren gleich mehrere Gerüchte. In der originalen *Roten* und *Grünen Edition* in Japan klang die Hintergrundmusik aus Lavandia noch leicht anders als in den westlichen Versionen. Angeblicher Grund: Die hohen Frequenzen (binaurale Töne), die nur von sehr jungen Menschen gehört werden können, sollen etliche Kinder in Depressionen und Selbstmorde gestürzt haben. Es ist zwar erwiesen, dass binaurale Töne Unwohlsein und leichte Kopfschmerzen hervorrufen können, doch das war auch schon alles. Es sind keine erhöhten Suizidraten oder dergleichen in Japan in der Zeit von *Pokémon Rot/Grün* belegt. Falls Kinder (oder Erwachsene) wirklich ein Unwohlsein in Lavandia gespürt haben sollten, lag das wohl weniger an den binauralen Tönen als vielmehr an der generell gruseligen Stimmung dieser Stadt. Was der Placebo-Effekt und das Gruselflair nicht alles ausmachen!

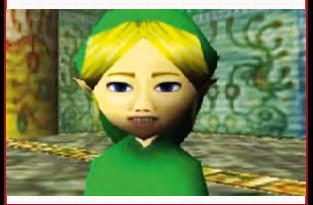
BURIED ALIVE & WHITE HAND

Wir erinnern uns an den Geisterturm von Lavandia: Der Geist eines toten Pokémon muss bekämpft und besänftigt werden, um weiterzukommen. Im Internet kursiert ein Video, in dem es möglich ist, durch einen Glitch auch ohne Silph Scope in das obere Stockwerk zu gelangen. Dort trefft ihr auf den Geist eines Mannes, der lebendig begraben wurde und euch nun zum Kampf herausfordert. Seine Pokémon sind dabei so stark, dass ihr nicht mal mit einem Mewtu die Chance habt zu gewinnen. Und dann nach eurer Niederlage erwartet euch nur noch ein Game-Over-Screen, auf dem der Wiedergänger den toten Pokémon-Trainer in seinen Klauen hält. Dieser Mythos ist jedoch selbstverständlich erstunken und erlogen und es handelt sich lediglich um einen Hack.



Dieser Gegner schickt neben Gengar und Sleimok auch ein Monster namens „White Hand“ in den Kampf.

BEN DROWNED



Ein Junge kauft auf einem Flohmarkt ein gebrauchtes *Majora's Mask*-Spiel. Als er es zu Hause in seine Konsole steckt, entdeckt er, dass auf dem Modul bereits ein Spielstand namens BEN vorhanden ist. Als er jedoch einen neuen Spielstand mit LINK startet, merkt er, dass irgendetwas nicht mit rechten Dingen zugeht: NPCs sprechen ihn manchmal mit BEN an, die Grafik und die Textboxen sind voller seltsamer Bugs und Glitches. Und das Merkwürdigste: Ständig wird er von der hämisch grinsenden Link-Statue verfolgt, die sonst bei der Elegie des leeren Herzens erscheint. Mehrere Male stürzt das Spiel ab und auf einmal heißen die beiden Spielstände BEN und DROWNED. Dann wird er vom Spiel als Zora unters Wasser gelotst, wo er erneut die Statue sieht – und dann plötzlich ertrinkt (!) Zora-Link. Kurz darauf wird Link zu dem einsamen Baum kurz vor dem Endgegner gebracht. Und natürlich wartet der grinsende Ben dort auf ihn. „BEN wird langsam einsam“, heißt es, bevor für einen kurzen Moment der teuflische Maskenhändler über den Bildschirm flimmert und dann das Spielstandmenü erscheint – urplötzlich wieder völlig intakt.
Es handelt sich hierbei natürlich nicht um ein verfluchtes Spielmodul, sondern einfach nur um einen aufwendig gestalteten Fake. Der Urheber hat sogar zugegeben, dass er sich alles nur ausgedacht hat, und ein weiteres Video erstellt, das die meisten Glitches erklärt. Dennoch eine der gruseligsten Creepypastas, die das Internet hergibt.

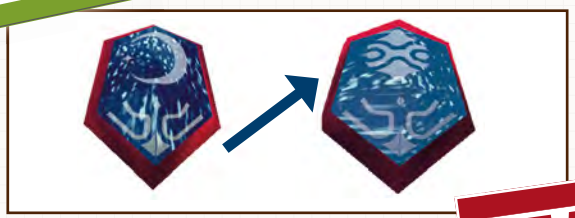
FAKE

RELIGIÖSE BOTSCHAFTEN IN OCARINA OF TIME

Den Feuertempel aus *Ocarina of Time* haben wohl die meisten von uns noch lebhaft in Erinnerung. Doch wusstet ihr, dass die Hintergrundmusik, die die meisten von uns kennen, gar nicht das Original ist? In der allerersten Auflage des Spiels klang es nämlich noch, als würde ein islamischer Chor den feurigen Berg mit Gesang erfüllen und Allah anpreisen. Man munkelt, Fans hätten sich über die religiösen Anspielungen beschwert und Nintendo hätte deshalb den Soundtrack in allen weiteren Auflagen abgeändert. Nun erklingt eine mit Synthesizern hergestellte Melodie. Aber damit nicht genug: Es gab auch noch weitere religiöse Symbole aus der islamischen Kultur, die entfernt und durch neutrale Zeichen ersetzt wurden: Einige muslimische Spieler haben sich wahrscheinlich auf den Schlips getreten gefühlt, als sie den gespiegelten Halbmond mit Stern als das Emblem der Gerudo-Krieger gesehen haben. Konsequenterweise wurde das Design im Folgenden abgeändert. Wieso sich Nintendo nicht von Vornherein über die wahre Bedeutung der Symbolik schlau gemacht hat, ist nicht bekannt. Auf weitere Nachfragen reagierte die Firma stets ausweichend.

WAHR

In allen weiteren Auflagen von *Ocarina of Time* wurde bereits die neue Hintergrundmusik verwendet.



Links seht ihr, wie der Spiegelschild im Original aussah. Rechts ist er so, wie wir ihn nun kennen.

DIE KLEINE N-ZONE-SAMMLERFIBEL

RETRO-KONSOLEN ALS REMAKES

Gelegentlich erscheinen alte Konsolen im neuen Look und enthalten eine stattliche Anzahl von fest installierten Spielen.

Das Handheld kann ausschließlich in der Docking-Station geladen werden.

NEO GEO X GOLD
Hersteller: Tommo
Veröffentlichung: 2012 (USA)
Hauptprozessor: Ingenic JZ4770
Taktfrequenz: 1 GHz
RAM: 128 MByte

Das Neo Geo X Gold ist ein Remake der sündhaft teuren Neo-Geo-Konsole (AES) von SNK (Erstveröffentlichung 1990), die nun in einer Kombination aus Handheld und Heimkonsole auch hierzulande erhältlich ist. Hersteller Tommo hat von SNK Playmore die erforderlichen Rechte erworben, das Neo Geo X Gold produzieren zu dürfen. Dabei handelt es sich allerdings nicht um die Original-Hardware von damals. Das Neo Geo X Gold nutzt einen Open-Source-Emulator, um Klassiker wie *Art of Fighting* oder *Last Resort* in die Neuzeit zu retten. Meist funktioniert das auch ganz passabel, doch leider stößt man immer wieder auf Probleme. So flackert beispielsweise das Intro von *World Heroes Perfect* und viele Spiele

Die im 4:3-Format produzierten Spiele wirken auf dem 16:9-Display gestaucht.

FEST INSTALLIERTE GAMES

- ART OF FIGHTING
- BASEBALL STARS
- CYBER LIP
- FATAL FURY
- FATAL FURY SPECIAL
- FOOTBALL FRENZY
- KING OF THE MONSTERS
- LAST RESORT
- LEAGUE BOWLING
- MAGICIAN LORD
- METAL SLUG
- MUTATION NATION
- NAM 1975
- SAMURAI SHODOWN
- SENGOKU
- SUPER SIDEKICKS
- THE KING OF FIGHERS, 94
- THE ULTIMATE 11
- TOP PLAYERS GOLD
- WORLD HEROES

Für ca. 250 Euro gibt's 20 Games, Docking-Station, Handheld, Joyboard und in der Limited Edition *Ninja Masters* als Bonus!

leiden unter auffälligem Tearing (Bildzerreißen), was bei 2D-Spielen ungewöhnlich ist und ziemlich unschön aussieht.

Mangelhafte Emulation

Stöpselt man das Neo Geo X Gold per HDMI oder AV an einen Fernseher (beide Kabel liegen dem System bei), hinterlässt die gebotene Grafikqualität einen sehr durchwachsenen Eindruck. Die gesamte Optik wird in die Breite gezogen, um das heutige 16:9-Format auszufüllen. Dadurch stimmen die Bildschirmproportionen nicht mehr und die Charaktere sehen übergewichtig aus. Außerdem wird die Grafkauflösung hochskaliert: Die Original-Konsole verfügte über eine Auflösung von 320 x 240 Pixeln (im 4:3-Format), das Neo Geo X Gold liefert jedoch ein Bildsignal mit einer Auflösung von 720 x 480 Pixeln, gestreckt auf 16:9. Das Ergebnis ist eine recht matschige Optik, die mit der Originalgrafik kaum mithalten kann. Zum Glück lässt sich die Bildausgabe zumindest auf dem Handheld-Screen auch auf das 4:3-Format umstellen. Trotz der Mängel ist das Neo Geo X Gold eine nette Möglichkeit, eure Konsolensammlung für einen Bruchteil des damaligen Verkaufspreises zu komplettieren. Die mitgelieferten Spiele und das recht ordentlich verarbeitete Handheld bieten Oldschool-Spaß, auch wenn die Mobilkonsole mit zusätzlichen Tasten und dem 16:9-Display den Eindruck erweckt, ursprünglich für einen anderen Zweck entwickelt worden zu sein. Das Joyboard ist zwar nicht so gut wie das Original, verrichtet aber anstandslos seinen Dienst. Leider gibt es aber noch ein paar unerfreuliche Details: Beispielsweise lässt sich das Handheld nicht an der Steckdose aufladen. Man muss dafür jedes Mal die Docking-Station in Betrieb nehmen! Eigene Speicherkarten werden nicht unterstützt, der Emulator erzeugt Bildfehler und Tearing. Damit steht fest: Es ist sicher nicht das perfekte Neo-Geo-Erlebnis, aber in Anbetracht des Preises sind die Nachteile des Neo Geo X Gold gerade noch zu verschmerzen. Wer Neo-Geo-Spiele unterwegs zocken möchte, der dürfte auf jeden Fall seinen Spaß mit dem Gerät haben.

■ **Uwe Hönig**

20 Games sind enthalten; im Jahresverlauf sollen weitere Spiele erscheinen.

ATARI-FEELING ZUM GÜNSTIGEN PREIS

Die betagte 8-Bit-Konsole von Atari war für viele Zocker der Einstieg in die Welt der Videospiele. Wer davon noch nie gehört hat, kann mit diesem Joystick inklusive zehn eingebauter Atari-Games seine Wissenslücken günstig schließen.

Der Hersteller Jakks Pacific hält seit Mitte letzten Jahres ein preiswertes Produkt bereit, mit dem sich die guten alten Atari-Zeiten feiern lassen. Die betagte 8-Bit-Technik benötigt heutzutage kein eigenes Gehäuse. Um mit den 10 vorinstallierten Games loszulegen, müsst ihr einfach den Joystick im Design der Atari-Ur-Controller mit Batterien bestücken und an einen Fernseher stöpseln. Für knapp 15 Euro kann man da eigentlich nicht viel falsch machen.

FEST INSTALLIERTE GAMES

- ADVENTURE
- ASTEROIDS
- BREAKOUT
- CENTIPEDE
- CIRCUS ATARI
- GRAVITAR
- MISSILE COMMAND
- PONG
- REAL SPORTS VOLLEYBALL
- YAR'S REVENGE

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor 5, 10 und 15 Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Wie hat sich Nintendo und auch die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder zurück ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 06/1998

Happy Birthday! In der Juni-Ausgabe von 1998 feierte die N-ZONE ihren ersten Geburtstag, mittlerweile hat Deutschlands großes Nintendo-Magazin stolze 16 Jahre auf dem Buckel. Das Cover der mittlerweile 15 Jahre alten Ausgabe wird von einem silberfarbenen Mario geziert, Hauptthemen darauf sind die Weltpremiere des N64-Rennspiels *Extreme G2* inklusive eines Wettbewerbs, in dessen Rahmen die N-ZONE-Leser ein Motorrad für das Spiel selbst designen durften. Ein weiteres Highlight, das auch auf der Titelseite eifrig angepriesen wird, ist der große Test des edlen 3D-Shooters *Forsaken*, der nicht nur die N-ZONE-Hitauszeichnung absahnte, sondern sogar eine Traumwertung von 91 Prozent. Weitere in der Ausgabe gezeigte Titel, die Nintendo-Fans auch heute noch kennen könnten, sind etwa *Banjo-Kazooie* und *Bomberman Hero* für das N64 – der Großteil der übrigen in dieser Ausgabe getesteten und vorgestellten Games ist mittlerweile – nicht zu Unrecht – in Vergessenheit geraten. Wie in der euch vorliegenden N-ZONE findet ihr auch in der 15 Jahre alten Ausgabe ein großes Tipps-Special mit Komplettlösungen und Cheats wie etwas *Yoshi's Story* für das N64. Als kleines Dankeschön für die Leser lag der Ausgabe ein cooles Poster mit Mario samt den Covers der ersten N-ZONE-Ausgaben, ein Spielplan für die Fußball-WM 1998 sowie ein kleines Extraheft zu den heißesten Konami-Games bei.

AUSGABE 06/2003

Auch in der Ausgabe 06/03 der N-ZONE gab es neben dem 6. Geburtstag des Magazins und dem coolen Lösungsbooklet zu *Zelda: The Wind Waker* noch einen weiteren Grund zum Feiern: Die Redaktion durfte *Enter the Matrix* für den Gamecube weltweit als Erster testen! Weniger erfreulich hingegen war dann das Testergebnis des ambitionierten Titels – mit spärlichen 75 Prozent blieb *Enter the Matrix* hinter den Erwartungen des Teams zurück. Da machte es Sam Fisher bei seinem Gamecube-Debüt deutlich besser; *Splinter Cell* kassierte stolze 90 Prozent! Weitere Highlights im Testteil waren das zweite *Burnout* von Criterion, die uns erst kürzlich das neue *Need for Speed* für die Wii U beschert haben, sowie der Import-Test von *Soul Calibur 2*. In der Vorschaustrecke lieferte das N-ZONE-Team, brandneue Infos zum *Mario Kart Double Dash*, *Capcoms Viewtiful Joe* und *Star Wars Rogue Squadron 3* für den Gamecube. Besonders auffallend an der Ausgabe 06/2003 war die hohe Hitdichte, soll heißen, dass eine Menge cooler Games und kaum richtig schwache Titel für Nintendos Spielewürfel getestet wurden. Ebenfalls noch interessant, wenn nicht sogar etwas amüsant: In einem großen Interview erklärten damalige Marketing-Verantwortliche bei Nintendo, die Zielgruppe der älteren Spieler nicht außer Acht lassen zu wollen. Ob damit wohl die Casual-Spieler gemeint waren? Man könnte es meinen, wenn man bedenkt, wie Nintendo wenige Jahre später mit der Wii und dem DS Hausfrauen und Senioren zum Spielen gebracht hat.

ENTER THE MATRIX (GAMECUBE)

SPLINTER CELL (GAMECUBE)

STAR WARS ROGUE SQUADRON 3 (GAMECUBE)

AUSGABE 06/2008

GEHEIMAKTE TUNGUSKA (Wii)

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED (Wii)

THE WORLD ENDS WITH YOU (DS)

Bei der Wahl des Covermotivs entschied sich die Redaktion für *Star Wars: The Force Unleashed* für die Wii, zu dem die N-ZONE exklusive Bilder und Infos von den Entwicklern erhielt. Den hohen Erwartungen wurde das Game dann später beim Release – zumindest auf der Wii – nicht gerecht und offenbarte technische Schwächen der Wii bei der Portierung von PS3- und Xbox-360-Games. Was in der Wii steckt, zeigt hingegen *Mario Kart Wii* eindrucksvoll, dessen Online-Modus sich das Team zum Testen genauer unter die Lupe genommen hat. Und für erfolgreiche Rennen sorgten sechs Seiten mit Tipps & Tricks zur damals neuesten Nintendo-Raserei. In einer Reportage beschäftigte sich N-ZONE-Redakteur Christoph Kraus mit der Zukunft der Nintendo-Helden und welche Serien denn fortgesetzt werden müssen. Mittlerweile sind die damals noch heiß ersehnten Fortsetzungen beziehungsweise Umsetzungen zu *Kid Icarus*, *Star Fox*, *Mario Tennis* und *Donkey Kong* erschienen, doch auf ein neues *F-Zero* werden wir wohl noch eine Weile warten. Dafür werden noch in diesem Jahr die *Pikmin*-Reihe und *Mario Golf* ihre Comebacks feiern! Highlights des relativ schwach besetzten Testteils der mittlerweile fünf Jahre alten Ausgabe sind der Bericht zum Exoten *The World Ends with You* (DS, 88%) aus dem Hause Square Enix sowie der Test des beliebten Point&Click-Adventures *Geheimakte Tunguska* (Wii, 85%).

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn ihr nicht weiterkommt …

LEGO CITY: UNDERCOVER

Wii U Bonus-Missionen und Spielfiguren

Dank unseren Tipps seid ihr bestens für das spaßige Lego-Spektakel gerüstet! So haben wir zwei geheime Missionen für euch herausgefunden, Codes für Charaktere zusammengefasst und die Extras samt deren Wirkung und Fundorten aufgezählt.

Bonus-Missionen:
Ihr könnt bei *Lego City: Undercover* zwei Extra-Missionen spielen, die ihr folgendermaßen freischaltet: Vor der Polizeistation befindet sich zwischen den zwei Garagen ein Terminal, in welches ihr die folgenden drei Codes eingeben könnt. Diese lauten: **3D74QF9**, **3GCC7XR** und **N7NN4F9**. Nun öffnen sich beide Garagentore und ihr könnt zwei geheime Missionen spielen. Schließt ihr diese erfolgreich ab, bekommt ihr die Fahrzeuge in den Garagen als Belohnung.

Lego City: Undercover – The Chase Begins
Auch für die 3DS-Fassung haben wir einen Cheat parat, mit dem ihr ein Zombie-Kostüm freischalten könnt: Am Großrechner in der Polizeistation geht ihr einfach auf den Menüpunkt „Codes“ und könnt mit dem Code **HVGTPG** den Untoten-Look freischalten.

Freischaltbare Charaktere:
Gebt die folgenden Codes unter dem Menüpunkt „Extras“ ein, um die verschiedenen Spielfiguren freizuschalten.

CHARAKTER	CHEAT
Außerirdischer	CQSZBJ
Rennfahrer	MHHRHM
Baseballspieler	YCMWKP
Fußballer	SYFMWJ
Gorilla-Kostüm	XKGZVJ
Ninja	FHSZYG
Pharao	NRRXYM
Pop-Ikone	CNCNRH
Samurai	RJYZHC
Natalia	HVGTPG
Werwolf	GYSTQP
Relocator	VZHHDM
Chans Drakonas	DWJVCT

ZERO ESCAPE: VIRTUE'S LAST REWARD

3DS Easteregg

Zero Escape bietet leider nicht allzu viele Möglichkeiten, um sich mit gewissen kleinen Helferlein einen Vorteil zu verschaffen. Allerdings könnt ihr in den Mannschaftsquartieren am Telefon im Raum 04 einige versteckte Nachrichten anhören, sobald ihr die richtigen Nummern wählt. Für andere Rätsel ist die Telefoniererei zwar nicht von Belang, aber lustig ist dieses Easteregg trotzdem!

TELEFONNUMMER	EFFEKT
5309	Unterhaltung mit Jenny
6969	Erotik-Hotline
3141	Ursprung von Pi
8008	Diverse Nummern, die ihr kopfüber lesen könnt

INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS

Wii U Freischaltbare Kostüme

Auch für die neue Heldenklopperei mit Batman, Super-Man, dem Joker und Wonder Woman haben wir schon einige Tipps für euch parat. Im Folgenden seht ihr, welche Bedingungen ihr erfüllen müsst, um geheime Outfits freizuschalten. Viel Spaß beim Kloppen im neuen Look!

Boss Grundy	Schließt die klassischen Kämpfe ab!
Godfall Superman	Spielt den Story-Modus durch!
Kryptonite Lex	Schließt alle S.T.A.R.-Lab Missionen ab!
Elseworld Flash	Beendet alle S.T.A.R.-Lab-Missionen mit 3-Sterne-Wertung!
Yellow Lantern	Gewinnt ein Online-Match!
New 52 Flash	Erstellt einen WBID-Account!
New 52 Nightwing	Erreicht ein Level von 30!
New 52 Shazam	Schließt alle Shazam-S.T.A.R.-Lab-Missionen ab!

THE AMAZING SPIDER-MAN

Wii U Freischaltbare Outfits

Noch mehr alternative Kostüme für Superhelden: Auch in Activisions neuestem *Spider-Man*-Spiel für die Wii U könnt ihr eurer Spielfigur ein neues Outfit verpassen. Wir verraten euch, was ihr tun müsst, um die jeweiligen Kostüme für Spidey freizuschalten.

Klassischer schwarzer Anzug	Wird nach Kapitel 5 freigeschaltet.
Scarlet-Spider-Anzug	Sammelt 700 Comics ein!
Big-Time-Costume-Anzug	Schließt die erste Iguana-Mission ab!
Future-Foundation-Anzug	Schließt alle Oscorp-Geheimlabor-Nebenmissionen ab!
Negative-Zone-Anzug	Schließt alle Rettungsmissionen ab!

LUIGI'S MANSION 2

In den Spukhäusern, die Luigi in seinem neusten Abenteuer bereist, verstecken sich insgesamt 65 Juwelen – und mitunter sind die wertvollen Edelsteine erschreckend gut versteckt! Wir begleiten euch durch die fünf Levels und helfen euch bei der Suche.

LEVEL 1: GRUSELVILLA

Juwel #1:
Im Schattengärtchen steht eine Hundehütte. Dahinter findet ihr einen kahlen Baum und in dessen Krone das erste Juwel.

Juwel #2:
Geht im Vorgarten zu den verschlossenen Blumen auf der linken Seite der Treppe und blendet die zweite Blume von rechts. Diese spuckt das Juwel aus.

Juwel #3:
Beleuchtet den Blendschalter auf der digitalen Standuhr im Salon und das dritte Juwel springt aus der Uhr heraus.

Juwel #4:
Im Atelier hinter dem Vorhang neben der Kamera – saugt es einfach von der Zimmerdecke ab.

Juwel #5:
Im Haupteingangsraum nehmt ihr mittels X-Taste der rechts stehenden Ritterrüstung den Helm ab. Diesen saugt ihr an und schießt ihn auf das Ritterbild links neben der linken Rüstung. Hier befindet sich das fünfte Juwel.

Juwel #6:
In der rechten Hälfte des Speisesaals befindet sich an der Decke ein Safe. Diesen mittels Taschenlampe blenden und Juwel 6 einsammeln.

Juwel #7:
Geht in die Küche und öffnet den Kühlschrank. Ein Eisblock kommt zum Vorschein, welcher das siebte Juwel enthält. Saugt den Block an und schmelzt ihn im Küchenofen ein.

Juwel #8:
Findet die Geheimtür ganz am Ende des Westflügels, um in den Innenhof zu gelangen. In diesem befindet sich ein Karussell. Strahlt die Wand links vom Karussell mit eurer Düsterlampe an. Die dadurch neu entdeckte Tür führt euch direkt hinter das Aquarium, wo ihr das achte Juwel einsaugt.

Juwel #9:
Direkt im Innenhof befindet sich ein Brunnen, leuchtet diesen mit eurer Düsterlampe an. Saugt nun alle Irrlichter ein, macht die Statue sichtbar und greift das Juwel.

Juwel #10:
Am besten mit Mission A-5 beginnen. In der Bibliothek müsst ihr alle Illusionen sichtbar machen, inklusive des Globus auf der linken Seite. Diesen dann einfach ins Kaminfeuer halten und das zehnte Juwel springt heraus.

Juwel #11:
Im Arbeitszimmer hinten links hängt ein Gemälde an der Wand, das durch einen Vorhang abgedeckt wird. Saugt diese Gardine weg und leuchtet das freigelegte Bild mit der Düsterlampe an.

Juwel #12:
Dieser Stein hängt im Dachstuhl an der Kommode ganz rechts im Raum. Lauft einfach rüber und saugt das Juwel aus der Holzfassung des Möbelstücks heraus.

Juwel #13:
Startet ein weiteres Mal die Mission A-5 und geht ins Schlafgemach. Bringt den Ventilator zum Rotieren und wartet ab, bis das Spinnennetzknäuel das große Netz an der Abtrennwand entzündet. Dahinter verbirgt sich das Juwel.

LEVEL 2: DIE EFEUTÜRME

Juwel #14:
Im Turmaufgang nicht die Treppe nach oben, sondern rechts an der Treppe vorbeigehen. Dies führt euch direkt zum 14. Juwel.

Juwel #15:
Im Forschungsraum fliegt ihr in der A-1-Mission mit einer Gummipflanze in die großen Glasbehälter auf der linken Seite. Saugt das Juwel von der Glaswand innerhalb des Behälters ab.

Juwel #16:
Im Ziergarten füllt ihr den Holzeimer mit Wasser und stillt den Durst der Blume auf der rechten Seite. Sobald diese wächst, blendet ihr sie und sie spuckt das nächste Juwel aus.

Juwel #17:
Im Botaniklabor müsst ihr die ausgetrocknete Pflanze hinten rechts bewässern. Diese gibt, nachdem ihr sie mit eurer Lampe geblendet habt, das nächste Juwel preis.

Juwel #18:
In der Setzlingskultur geht ihr zum Samenschussgerät und erledigt die Maus, welche nach einem Treffer das nächste Juwel hinterlässt.

Juwel #19:
Im Turmaufgang legt ihr per Düsterlampe eine unsichtbare Tür frei und macht die beiden fehlenden Wasserrohre wieder sichtbar. Diese bewässern nun in der Werkzeugkammer einen Sprössling, mit welchem ihr die fleischfressende Pflanze außer Gefecht setzen könnt. In der Kiste befindet sich das nächste Juwel.

Juwel #20:
Im hohlen Baum angekommen, benutzt ihr den Eimer im linken Gang, um im rechten Gang die Pflanze mit Wasser zu versorgen. Blendet die Blume und ihr bekommt das Juwel.

Juwel #21:
Im Alten Friedhof reicht ein Blick über den ersten Grabstein. Dort hängt eine Überraschung.

Juwel #22:
Nachdem ihr die Mission B-4 gestartet habt und dem Brückengang bis ganz nach rechts gefolgt seid, müsst ihr die an der Decke hängende Blume absaugen. Sie enthüllt das nächste Juwel.

Juwel #23:
Im Spielzimmer rennt ihr so lange gegen den Uhrzeigersinn um die Puppe in der Mitte, bis ihr dieser den Kopf abgedreht habt und das Juwel aus ihrem Hals springt.

Juwel #24:
Im Sonnengarten der Wohnung leuchtet ihr mit eurer Düsterlampe so lange auf den Tisch, bis die Truhe mit dem Juwel erscheint.

Juwel #25:
In Mission B-4 entlarvt ihr mittels Düsterlampe im Wintergarten eine Geheimtür oben rechts. Im Geheimraum dahinter sammelt ihr die acht roten Münzen auf. Zur Belohnung erhaltet ihr eine Truhe mit dem Juwel.

Juwel #26:
Im Badezimmer saugt ihr einfach an der Klopapierrolle, bis euch das Juwel entgegenhüpft.

LEVEL 3: DER INGENIEURHOF

Juwel #27:
Geht im Vorhof ganz nach rechts, immer den Schienen nach. Packt eure Düsterlampe aus und leuchtet auf das Ende der Schienen. In der Kiste befindet sich ein weiteres Juwel.

Juwel #28:
Ihr nutzt in der Lagerhalle die Düsterlampe, um in der Mitte bei den Kartons eine grüne Rolle sichtbar zu machen. Legt ihr diese nun in die Maschine direkt vorm Eingang und wickelt das Garn auf, springt euch das nächste Juwel auch schon entgegen.

Juwel #29:
Sobald ihr das Uhrturmtor betretet, dreht ihr euch nach links und benutzt die Düsterlampe. Eine Kiste erscheint, in welcher das nächste Juwel versteckt ist.

Juwel #30:
Im Windschutzkeller hängt ein Bild über dem Bett ganz links im Raum. Vorhang absaugen und mit der Düsterlampe bestrahlen, schon gehört das Juwel euch.

Juwel #31:
Auf der Stollentreppe müsst ihr auf der mittleren Ebene stehen und von dort aus nach oben rechts blicken. Auf dem Balken befindet sich das nächste Juwel.

Juwel #32:
Im Steinbruch zieht ihr einfach den Schienenwagen vom Tunnel weg und betretet diesen, dort hängt das nächste Juwel.

Juwel #33:
Im Uhrmacherzimmer müsst ihr den schlafenden Geist wie folgt wecken: Legt das große Zahnrad frei, indem ihr den Teppich einsaugt. Stellt die Digitaluhr mittels des freigelegten Bodenventils auf exakt dieselbe Zeit, die der Wecker neben dem Bett anzeigt. Der Geist wacht auf und nachdem ihr ihn eingesaugt habt, überlässt er euch ein Juwel.

Juwel #34:
In der Ladehalle balanciert ihr über alle drei Balken. Begebt euch nach rechts und weiter nach unten. Dort findet ihr eine Kiste mit dem nächsten Juwel.

Juwel #35:
Von der Förderhalle aus geht ihr wieder in die Ladehalle, dort folgt ihr der Treppe. Unten angekommen, folgt ihr weiterhin dem Lauf der Treppe und gelangt in den versteckten Teil der Halle. Dort hängt hinter einem Spinnennetz das nächste Juwel.

Juwel #36:
In der Pendelhalle nutzt ihr eure Düsterlampe, um die Bretter auf den Kisten sichtbar zu machen. Geht nun hinten durch die Wand und hinein in den Schrank, welcher euch zu einem Bonus-Raum teleportiert. Nun habt ihr 15 Sekunden Zeit, um alle roten Münzen zu sammeln. Sollte euch das gelingen, werdet ihr mit Juwel Nummer 36 belohnt.

Juwel #37:
In der Wartungshalle unter dem großen Zahnrad müsst ihr vorne eure Düsterlampe benutzen. Die nun sichtbare Kiste enthält das nächste Juwel.

Juwel #38:
In der Mission C-5 müsst ihr im Raum mit dem Lastenaufzug den gelben Toad bereits gefunden haben. Ihr seht im Spiegel schon das Juwel blitzen. Schießt Toad mit eurem Schreckweg 09/15 auf die Plattform in Richtung der Kamera, um das nächste Juwel euer Eigen zu nennen.

Juwel #39:
Im Uhrturm geht ihr nach links und saugt mit dem Schreckweg das Juwel hinter dem Fenster ein.

LEVEL 4: DAS SCHNEEBERGWERK

Juwel #40:
In der Räucherkammer benutzt ihr eure Düsterlampe, um neben dem gestreiften Handtuch ein weiteres sichtbar zu machen. Nun saugt ihr beide Handtücher ein, um das verborgene Fach dahinter zu öffnen und das nächste Juwel abzustauben.

Juwel #41:
Im Angelhäuschen saugt ihr den Schneehaufen vorne links weg, darunter verbirgt sich das nächste Juwel.

Juwel #42:
Um dieses Juwel zu bekommen, müsst ihr Mission D-1 starten. In der Gletscherhöhle schießt ihr den bereits befreiten blauen Toad durch den Schacht und gleitet dem nächsten Juwel per Rutsche entgegen.

Juwel #43:
Bei den Seillifften benutzt ihr euren Schreckweg, um das Juwel aus dem Vogelnest über euch herauszusaugen. Das ist tatsächlich so einfach, wie es klingt!

Juwel #44:
Im Luftschacht schaut ihr einfach durch das Fernglas, welches sich auf der oberen Plattform befindet. Ihr seht eine Fledermaus, welche das Juwel in ein Fass fallen lässt. Geht zum Fass und holt euch das Juwel.

Juwel #45:
Erreichbar erst ab Mission D-2! Geht zum Grill links beim Schneepfad und holt euch das Grillhähnchen. Tragt es bis zum Gemälde rechts neben dem Schneemann. Schmelzt das Eis und benutzt eure Düsterlampe bei dem Gemälde.

Juwel #46:
Zugänglich ab Mission D-2! In der Prospektionskammer seht ihr ein Juwel, welches im Eis steckt. Geht fast bis zum Ende des Tunnels und benutzt eure Düsterlampe an der rechten Wand. Dadurch macht ihr eine Spitzhacke sichtbar, diese dreht ihr nun mit eurem Schreckweg um die eigene Achse. Die Wand spuckt daraufhin zwei Holzscheite aus. Wenn ihr euch mit diesen auf das Eis stellt, bricht es ein und entblößt das Juwel.

Juwel #47:
Auf der Eisrutsche müsst ihr durch das große Rad rechts rutschen. Dahinter schwebt das nächste Juwel.

Juwel #48:
Im Aufzugsschacht fahrt ihr bis nach unten und saugt an der Kette. Fahrt mit dem Aufzug ein Stück nach oben und holt euch dort das nächste Juwel.

Juwel #49:
Im Tieflager schnappt ihr euch ein Stück Kohle, welches ihr übers Feuer haltet. Dann zielt ihr über euren Kopf und feuert die glühende Kohle auf das Juwel, das in der Decke festgefroren ist.

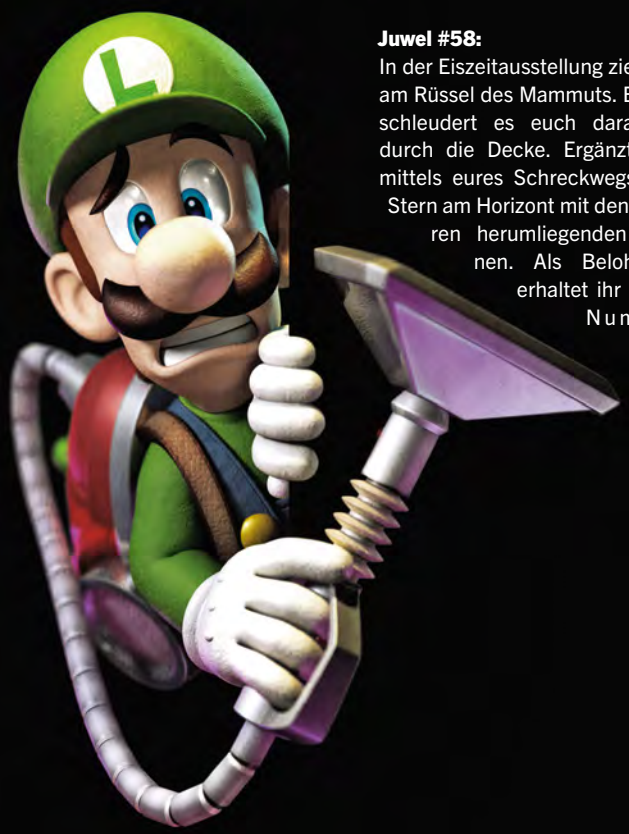
Juwel #50:
In Mission D-3 sucht ihr die Stollenkreuzung auf. Geht durchs erste Teleport-Portal und leuchtet mit der Düsterlampe halbrechts auf den umgekippten Schienenwagen. Kehrt durch das Portal zurück und saugt schnell alle Irrlichter ein. Geht erneut durchs Portal. Dort ist nun ein sichtbarer Schneehaufen, welcher das nächste Juwel freigibt.

Juwel #51:
Ab Mission D-3 könnt ihr im Kristallbruch das Portal benutzen. Geht durch es hindurch und ihr findet euch in der Berghütte mit dem nächsten Juwel wieder.

Juwel #52:
Sobald ihr die Gondel betreten könnt, müsst ihr mit der Schussmaschine auf den vereisten Baum rechts des Vogelnestes feuern. Dieser fällt um und wird zur Brücke. Geht in das Häuschen hinter dem umgestürzten Stamm. Schießt nun mit eurem Schreckweg in dem folgenden Minispiel die drei Geister ab. Wenn dies gelingt, bekommt ihr das nächste Juwel.

LEVEL 5: DAS TRUGSCHLOSS

Juwel #53:
Begebt euch in das Untergrund-Labor und dreht dort an dem Ventil die Stromstärke des Experimentier-Tisches auf die höchste Stufe. Dadurch fliegt der Helm der Ritterrüstung ab, die es sich auf besagtem Tisch bequem gemacht hatte. Seht ihr das Glasgefäß hoch oben in der Mauer rechts neben der Ritterrüstung? Greift euch den nun herrenlosen Helm und feuert ihn auf das Glasgefäß, welches zerbricht und das nächste Juwel offenbart.



Juwel #54:
In den Irrgartenkatakomben müsst ihr den Ritterrüstungen folgen, welche euch mittels X-Taste den Weg zeigen. Sie führen euch zu einem Gemälde, das ein Spinnennetzknäuel entblößt. Mit diesem geht ihr einen Gang zurück und entzündet das Spinnennetz an der Wand.

Juwel #55:
Ebenfalls in den Irrgartenkatakomben geht ihr nach ganz rechts bis zum Eingang der Schlucht. Dort hängt das nächste Juwel über dem Abgrund. Einsaugen und freuen!

Juwel #56:
In der Eingangshalle beleuchtet ihr den rechten Gargoyle mit der Düsterlampe. Dabei kommt eine Kette zum Vorschein, an welcher ihr mit eurem Schreckweg zieht. Unter der Treppe in der Mitte ist ein Safe, der das nächste Juwel beinhaltet.

Juwel #57:
In der linken Toilette findet ihr das nächste Juwel. Ihr müsst einfach nur an der Toilettenspülung ziehen.

Juwel #58:
In der Eiszeitausstellung zieht ihr am Rüssel des Mammuts. Erbost schleudert es euch daraufhin durch die Decke. Ergänzt nun mittels eures Schreckwegs den Stern am Horizont mit den anderen herumliegenden Sternen. Als Belohnung erhaltet ihr Juwel Nummer 58.

Juwel #59:
Hierfür müssen alle Teleporter funktionieren. Nehmt den Eimer der Ritterausstellung und teleportiert euch in die Urwaldausstellung. Dort füllt ihr den Eimer unter dem Wasserfall und teleportiert euch nun zur Wüstenausstellung. Oben auf der linken Seite bewässert ihr jetzt die Pflanze. Sie spuckt das nächste Juwel aus.

Juwel #60:
In der Luftfahrtausstellung müsst ihr beide Gewichte des Heißluftballons absaugen. Unter dem Gitter liegt das Juwel.

Juwel #61:
Für das Juwel in der Seefahrt-Ausstellung müsst ihr euch wieder den Eimer der Ritterausstellung holen. Diesen platziert ihr links auf dem Rettungsring am Schiff. Danach öffnet sich an der linken Wand eine Tür, hinter dieser befindet sich eine Kiste samt Juwel.

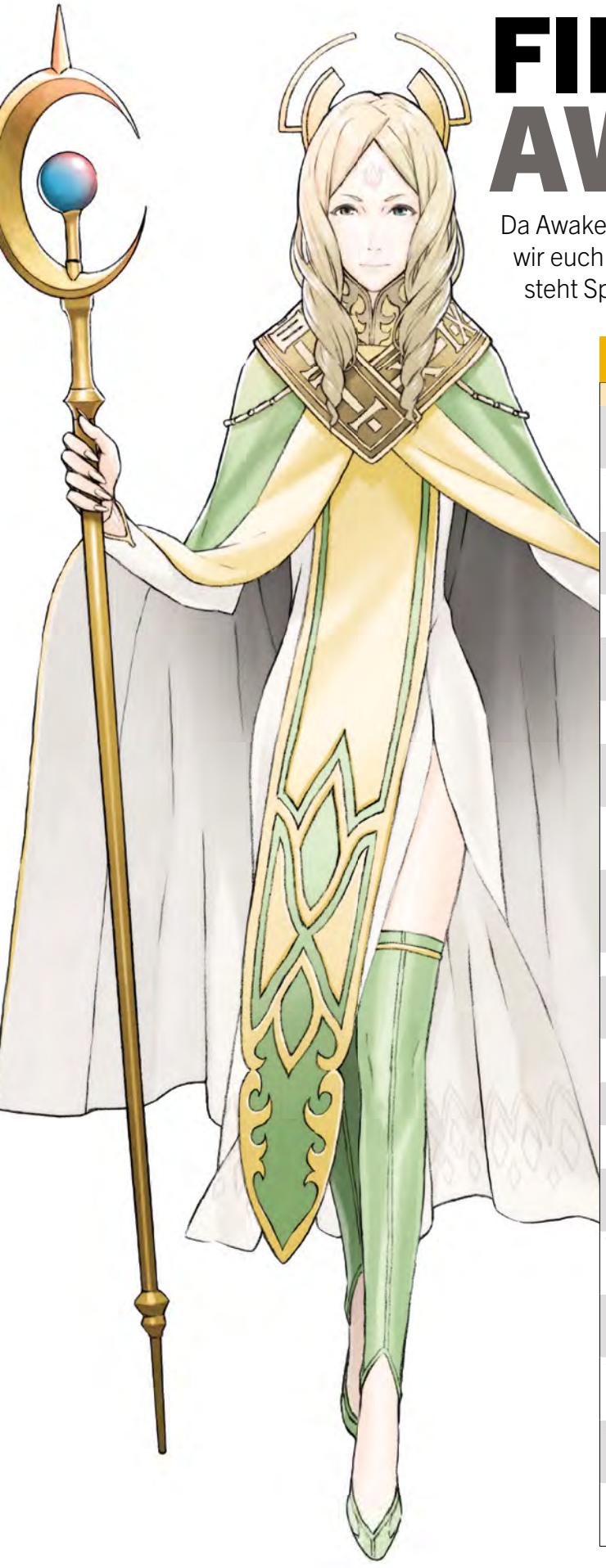
Juwel #62:
Links oben in der Eingangshalle findet ihr das Buch, welches in das mittlere Bücherregal in der Ritterausstellung gehört. Besagtes Regal erreicht ihr durch eine Gummipflanze aus der Urwaldausstellung. Das Bücherregal öffnet sich und gibt den nächsten Schatz preis.

Juwel #63:
In Mission E-3 müsst ihr mit der Gummipflanze zum höchsten Punkt der Urwaldausstellung fliegen. Dort findet ihr eine goldene Gummipflanze, die ihr ebenfalls gleich zum Einsatz bringt. Sammelt im dadurch aktivierten Minispiel alle Münzen ein und krallt euch die Belohnungskiste mit dem Juwel.

Juwel #64:
Begebt euch zur Mission E-3: Erneut mit der Gummipflanze bewaffnet, besucht ihr die Eiszeit-Ausstellung. Dort fliegt ihr ganz nach oben unter die Decke, wo sich eine weitere goldene Gummipflanze befindet. Auch hier aktiviert ihr durch das Verwenden dieser erneut ein Minispiel, bei dem es ein weiteres Mal darum geht, alle Münzen einzusammeln. Lasst euch dazu einfach von der Klimaanlage treiben und es taucht die nächste Kiste mit einem Juwel darin auf.

Juwel #65:
In der Zugfahrtausstellung leuchtet ihr mit eurer Düsterlampe auf das fehlende Gleisstück. Nun kommt ein Zug angefahren, auf den ihr aufspringt. Habt ihr eine Runde gedreht, erhaltet ihr automatisch das letzte Juwel des Spiels. Herzlichen Glückwunsch!

Jermaine Walker



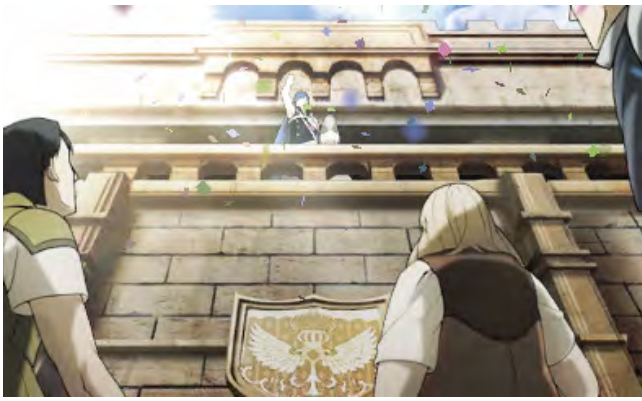
FIRE EMBLEM AWAKENING

Da Awakening nun schon seit einiger Zeit erhältlich ist, wollen wir euch einige tiefer gehende Tipps liefern. Achtung: Es besteht Spoiler-Gefahr!

KLASSENSKILLS

Name der Klasse	Klassenskill lvl. 1	Klassenskill lvl. 10
Lord	Doppelschlag: +10% Change für Doppelschlag	Charme: Trf./Aw. + 5 für Freunde innerhalb von 3 Feldern
Taktiker	Veteran: +50% Erf. bei Kombi	Solidarität: Krt./KA + 10 für alle benachbarten Freunde
Kavalier	Disziplin: doppelte Steigerungsrate d. Waffenlevel	Freiluftkämpfer: Trf/Aw. +10 wenn draußen
Ritter	Verteidigung +2	Häuserkämpfer: Trf/Aw. +10 wenn drinnen
Troubadour	Resistenz +2	Holde Maid: Aw./KA. +10 für männliche Freunde innerhalb von 3 Feldern
Heiler	Hände auflegen: bei Heilung +5 KP	Arkanum: Überlebe fatale Treffer; Chance: % Glk.
Magier	Magie +2	Fokus: Krt. +10, wenn keine Freunde innerhalb von 3 Feldern
Dunkelmagier	Bann: -15 Aw. für benachbarte Feinde	Bannfluch: -10 Aw./KA. für Feinde innerhalb von 3 Feldern
Barbar	Plündern: Erhalte Goldbeutel (S) von besiegtem Feind; Chance in % Glück	Fortuna: Trf. -5, Krt. +10
Kämpfer	KP +5	Eifer: Krt. +5
Söldner	Sparsamkeit: kein Waffenverbrauch; Chance in % Glück x 2	Geduld: Trf./Aw. +10, wenn Einheit angegriffen wird
Schütze	Fähigk. +2	Voraussicht : Trf./Aw. + 15 bei Angriff
Myrmidone	Ausweichen +10	Vorteil: Erstschlaggarantie bei KP < 50%
Dieb	Bewegung +1	Schlossknacker: öffnet Truhen + Türen
Pegasusritter	Geschw. +2	Entlastung: Wiederherstellung 20% KP, wenn bei Zugende allein innerhalb von 3 Feldern
Wyvernritter	Stärke +2	Vorreiter: Trf./Aw. + 10 wenn keine Freunde innerhalb von 3 Feldern
Dörfler	Talentiert: Wertsteigerungschance +20%	Außenseiter (Lvl. 15): +15Trf./ Aw. +15 wenn der Gegner ein höheres Level hat
Tänzer	Glück +4	Derwischtanz (Lvl. 15): 1 Runde Stä./Mag./Ver./Res für Freunde, die erneut ziehen
Taguel	Gerader Zyklus: Trf./Aw. +10 in Runden mit gerader Anzahl	Bestientod (Lvl. 15): Bonusschaden gegen Bestien/Reitern durch Taguel
Manakete	Ungerader Zyklus: Trf./Aw. +10 in Runden mit ungerader Anzahl	Wyrmtod (Lvl. 15): Bonusschaden gegen Drachen durch Manakete

Name der Klasse	Klassenskill lvl. 5	Klassenskill lvl. 15
Erzlord	Aithir: Sonne + Mond; Chance in % Fäh.	Wahrer König: +10 % Einsatzchance Fähigkeiten
Großmeister	Ignus: 1/2 Mag./Stärke zum jeweils anderen Wert; Chance in % Fäh.	Werte sammeln: 1 Runde alle Werte + 4 für alle Freunde innerhalb von 3 Feldern
Paladin	Verteidiger: alle Werte +1, wenn mit anderer Einheit kombiniert	Aegis: Halber Schaden durch Bücher/Bögen, Chance in % Fähigkeit
Erzritter	Mond: Halbiert gegnerische Vert./Res. bei Angriff; Chance in % Fäh.	Doppelvert.: +10 % Chance für Doppelverteidigung
General	Vert. Sammeln: 1 Runde +4 Vert. für Freunde innerhalb von 3 Feldern	Pavise: halbiert Nahkampfschaden; Chance in % Fähigkeit.
Walküre	Res. sammeln: 1 Runde +4 Res. für Freunde innerhalb von 3 Feldern)	Doppelwerte +: Erhöht Doppelwerte Boni
Weiser	Magie Sammeln: 1 Runde +4 Mag. für Freunde innerhalb von 3 Feldern	Magiespezialist: Mag. +5 mit Büchern
Kriegsheiliger	Glück sammeln: 1 Runde Glk + 8 für Freunde innerhalb von 3 Feldern	Heilung: Wiederherstellung von 30 % KP bei Rundenanfang
Dunkelritter	Kaltblütig: Trf./Aw. +1 pro Runde bis inkl. Runde 15	Lebenssauger: nach besiegtem Gegner +50% KP Wiederherstellung
Zauberer	Vergeltung: +1/2 erlittener Schaden auf Angriff; Chance in % Fäh. x 2	Zauberbrecher: Trf./Aw. + 50 gegen Feinde mit Büchern
Berserker	Ingrimm: bei < 50% KP: Krt. +20	Axtspezialist: Stä./Mag. +5 mit Äxten
Krieger	Stärke sammeln: 1 Runde +4 Stärke für Freunde innerhalb von 3 Feldern	Talion: Schaden durch Feinde wird zurückgeworfen
Held	Sonne: regeneriert 50% des zugefügten Schadens; Chance in % Fähigkeit.	Axtbrecher: Trf./Aw. +50 gegen Feinde mit Axt
Scharfschütze	Trefferchance + 20	Bogenspezialist: Stä. +5 mit Bogen
Bogenritter	Fäh. Sammeln: 1 Runde +4 Fäh. für Freunde innerhalb von 3 Feldern	Bogenbrecher: Trf./Aw. + 50 gegen Feinde mit Bogen
Schwertmeister	Astra: 5x Angriff mit ½ Schaden; Chance in % Fäh./2	Schwertspezialist: Stä./Mag. +5 mit Schwertern
Assassine	Exitus: Sofortige Tötung; Chance in % Fäh./4	Passieren: Einheit kann sich durch von Feinden besetzte Felder bewegen
Gauner	Glorreiche Sieben: Trf./Aw + 20 für 7 Runden	Akrobat: keine Bewegungseinbußen durch schwierige Terrains
Falkenritter	Geschw. Sammeln: 1 Runde +4 Geschw. für Freunde innerhalb von 3 Feldern	Lanzenspezialist: Stä./Mag. +5 mit Lanzen
Dunkelschwinge	Bwg. Sammeln: 1 Runde +1 Bewegung für Freunde innerhalb von 3 Feldern	Wirbelwind: 1x Extrazug pro Runde, wenn Feind besiegt
Greifenritter	Träger + 2: Bewegung bei Kombi mit Freund	Lanzenbrecher: Trf./Aw. + 50 gegen Feinde mit Lanze
Wyvernlord	Heißblütig: Trf./Aw. +15 bei Kampfbeginn; sinkt danach stetig	Schwertbrecher: Trf./Aw. + 50 gegen Feinde mit Schwert



Unkompliziert: Chrom heiratet nach Kapitel 11 automatisch die Partnerin, die ihm am nächsten steht.

Owain ist ein schräger Vogel, der ständig mit extravaganten Schlachtrufen und Waffennamen um sich wirft.

KINDER UND VERERBUNG

Alle weiblichen Charaktere dieses Spiels können ein Kind bekommen, wenn sie verheiratet sind. Dabei gibt es stets ein festes Elternteil, in der Regel die Mutter. Die Kinder erben von beiden Eltern den Skill, der als Letztes in der aktiven Fähigkeitenliste steht. Somit können die Kinder auch Skills erlernen, zu denen sie normalerweise keinen Zugang hätten. (Zum Beispiel: Brady als männliche Einheit kann Holde Maid von seiner Mutter erhalten.) Außerdem haben die Kinder durch das Zweitsiegel Zugriff auf alle Klassen, die die beiden Elternteile lernen können.

Festes Elternteil	Kind
Avatar (m)	Linfan (w)
Avatar (w)	Linfan (m)
Chrom	Lucina
Cordelia	Severa
Lissa	Owain
Maribelle	Brady
Miriel	Laurent
Nowi	Nah
Olivia	Íñigo
Palne	Yarne
Sully	Kjelle
Sumia	Cynthia
Tharja	Noire
Zelcher	Gerome

Weiterhin besitzt jeder Charakter gewisse Modifikatoren, die die Maximalwerte der Klasse um mehrere Punkte abweichen lassen. Auch diese Modifikatoren werden vererbt. Hierbei gilt:
Modifikatoren Vater + Modifikatoren Mutter +1 = Modifikatoren Kind

Beispiel:

Name	Str.	Mag.	Fäh.	Ges.	Glk.	Def.	Res.
Virion			+2	+2	-1	-2	
Zelcher	+3		-1	-1		+2	-2
Gerome	+4	+1	+2	+2		+1	-1

(Anmerkung: Beim Avatar sind die Abweichungen abhängig davon, was ihr zu Spielbeginn als stärksten und schwächsten Wert festgelegt habt.)

Name	Str.	Mag.	Fäh.	Ges.	Glk.	Def.	Res.
Anna	-1		+1		+3	-1	
Aversa	-1	+3	+1	+1	-2		
Basilio	+3	-2	+1	+1	-1	+1	-1
Chrom	+1		+1	+1	+1	-1	-1
Cordelia	+1	-1	+2	+2	-1		-1
Donny	+1	-1	-1	-1	+3	+1	-1
Emmeryn	-2	+4		+1		-2	+1
Flavia	+1	-1	+1	+1		-1	
Frederick	+2	-2	+2	-2		+2	
Gaius	+1	-1	+2	+2	-2	-1	
Gangrel	-2		+3	+3	-1	-1	
Gregor	+2	-1	+2		-1	+1	-2
Henry	+1	+1	+2		-2	+1	-1
Kellam	+1		+1	-2	-2	+3	
Libra		+1	+1		-1		+1
Lissa	-2	+2	-1		+2	-1	+1
Lon'zu			+3	+3		-2	-2
Maribelle	-3	+2	+1		+3	-3	+2
Miriel	-2	+3	+1	+1		-2	
Nowi	+1	+1	-1	-2	+1	+3	+2
Olivia			+1	+1		-1	-1
Palne	+2	-1	+2	+3	-1	+1	-2
Priam	+3	-2	+1			+2	-2
Ricken	-1	+2			+1	-1	
Say'ri	+1	-1	+1	+1	-1		+1
Stahl	+2	-1	+1		-2	+2	-1
Sully	-1	-1	+2	+2		-1	
Sumia	-2		+2	+3		-2	+1
Tharja		+3	-1	+1	-3	+1	
Tiki		-1		+1	+2	+1	+2
Vaike	+3	-2	+1	+1	-1		-2
Virion			+2	+2	-1	-2	
Walhart	+4	-2		-1	-1	+4	-2
Yen'fay	+1	-2	+2	+4		-1	-2
Zelcher	+3		-1	-1		+2	-2

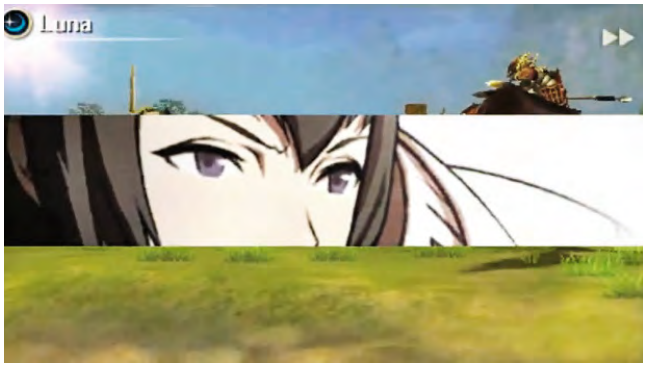
Info:
Anna, Say'ri, Flavia, Tiki, Emmeryn & Aversa und Yen'fay, Basilio, Gangrel, Walhart & Priam sowie die Einheiten der zweiten Generation können nur mit dem Avatar ein Kind bekommen, und zwar Linfan. Dabei können auch die sonst einzigartigen Fähigkeiten Schattengabe und Eroberung an den Sprössling weitervererbt werden.

BESONDERE CHARAKTERE

Habt ihr Spotpass aktiviert, so erhaltet ihr mit der Zeit neue Nebenquests, in denen ihr sechs weitere Einheiten anheuern könnt – und das sind ziemlich überraschende Rekruten!
Die totgeglaubten Gegner Gangrel, Walhart, Yen'fay und Aversa und auch Emmeryn haben aus unerklärlichen Gründen überlebt. Außerdem lernt ihr einen geheimnisvollen Kämpfer namens Priam kennen. Erfüllt ihr die jeweiligen Anforderungen des Kapitels, schließen sie sich eurer Gruppe an.

Name	Besonderer Skill	Kapitel	Voraussetzung
Gangrel (Gauner)		Nq. 18	dreimal mit Chrom ansprechen
Walhart (Imperator)	Eroberung (keine Schwächen für Bestien und Ritter)	Nq. 19	Am Kapitelende, Chrom muss mit ihm gekämpft haben.
Emmeryn (Weise)		Nq. 20	Am Kapitelende, sie muss überleben.
Yen'fay (Schwertmeister)		Nq. 21	mit Say'ri ansprechen
Aversa (Dunkelschwinge)	Schattengabe (ermöglicht Dunkelmagie für alle Magier)	Nq. 22	Am Kapitelende, sie muss überleben.
Priam (Held)		Nq. 23	Am Kapitelende

Da euer Avatar jede Einheit vom anderen Geschlecht heiraten kann, gilt das auch für die bekehrten Schurken wie Walhart. Recht gewöhnungsbedürftig ...



Die Kinder können bei richtigem Training schon bald deutlich stärker als ihre Eltern werden, da sie auf viel mehr Klassenskills Zugriff haben.

3DS XL + FIRE EMBLEM: AWAKENING FÜR LAU!

Zusammen mit Nintendo verlosen wir einen 3DS XL samt *Fire Emblem: Awakening*. Nachdem wir eure Nintendo-Kenntnisse in der vorherigen Ausgabe beim Luigi-Retro-Gewinnspiel mit einer schweren Frage auf die Probe gestellt haben, machen wir es euch diesmal etwas leichter. Hier die Frage:

Wie heißt der Kontinent, auf dem Fire Emblem: Awakening spielt?

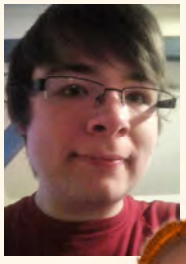
Um teilzunehmen, müsst ihr lediglich auf www.n-zone.de/gewinnspiele die richtige Antwort eintragen. Alternativ könnt ihr auch eine Postkarte mit der richtigen Lösung an Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth schicken. Teilnahmeschluss ist der 19.06.2013. Viel Glück!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von Nintendo und Computec Media.

JUNGER REKORD-JÄGER

Ein begeisterter Nintendo-Fan stand uns Rede und Antwort!

NACHGEFRAGT BEI ... MARCO SATZINGER



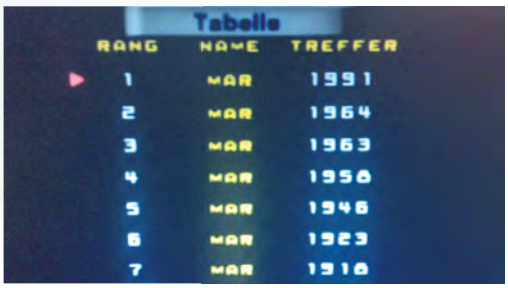
N-ZONE: Wie lange hast du an dem jeweiligen Spiel gesessen, bis du diese Rekorde aufgestellt hast?

Marco: Das weiß ich nicht genau. *Banjo-Kazooie* und *Lylat Wars* waren die ersten Spiele, die ich gespielt habe. Ich würde mal sagen, dass ich über die Jahre hinweg immer besser geworden bin.

N-ZONE: Wie lange spielst du schon Videospiele und welche Konsolen besitzt du?
Marco: Ich spiele schon, seit ich vier Jahre alt bin, Videospiele. Angefangen hat alles lustigerweise mit dem Spiel *Banjo-Kazooie* für das Nintendo 64, das ich immer noch habe. Außerdem besitze ich noch einen Gamecube, eine Wii und eine Wii U.

N-ZONE: Was war deine erste Konsole?
Marco: Meine erste Konsole war das Nintendo 64 und es ist immer noch meine Lieblingskonsole. Für dieses System gibt es so viele gute Spiele.

N-ZONE: Was sind deine Lieblingsgenres?
Marco: Ich hab keine Lieblingsgenres. Ich zocke Jump & Runs genauso gern wie Actionspiele oder Rollenspiele.



BAU DEN PROMii!

Im beliebten ProMii-Wettbewerb zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker ... und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich des Comeback-Versuchs des ehemaligen WBA-Weltmeisters David Haye – ein Mii des britischen Boxers gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii von David Haye. Den Mii müsst ihr mit dem 3DS oder der Wii U erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 29. Mai 2013.

Mii

Dirk N.

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns einen Mii des Dallas-Mavericks-Spielers Dirk Nowitzki zu schicken. Die Jury empfand die Figur von David Stiftl als äußerst gelungen. Für alle, die den Mii des Basketball-Superstars auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des QR-Codes links.

SIEGER IM Mii-WETTBEWERBSKANAL

Hallo liebe N-Zone-Redaktion!

Erst mal möchte ich, als langjähriger und treuer Leser eures Magazins, ein großes Lob an euch aussprechen für die super Arbeit, die ihr immer leistet – macht weiter so!
Letztens ist mir was sehr Überraschendes passiert. Ich ging mal eben in den Mii-Wettbewerbskanal, um mir die Ergebnisse des weltweiten Wettbewerbs unter dem Motto „Jemand, der alleine auf einer Insel überleben würde“ anzusehen, bei dem ich auch einen Mii abgeschickt hatte, den ich wie Indiana Jones baute. Mein Mii erklimmt den Berg, der das Abschneiden beim Wettbewerb kennzeichnet, immer weiter – meine Hoffnung war es, dass ausgerechnet mein Mii den ersten Platz schafft! Und siehe da, schwarz auf weiß: „Dein Mii hat den ersten Platz erreicht!“ Ich hätte vor Freude platzen können, dass ich diesen weltweiten Wettbewerb gewonnen habe! Natürlich wollte ich euch dies nicht vorenthalten, daher habe ich auch ein Beweisfoto gemacht. Darüber hinaus würde ich mich sehr freuen, wenn ihr mal beim Mii-Wettbewerbskanal vorbeischaut, mein Werk betrachtet und vielleicht auch übertragt!
Das war's, vielen Dank!

Kadir Kiraz

WERTVOLLE POKéMON-KARTE?

Hallo liebes N-ZONE Team,

ich lese euer Magazin zwar noch nicht so lange, aber ich finde es jetzt schon unübertroffen informativ. Macht weiter so!
Erst mal habe ich ein Mii für euren ProMii-Wettbewerb!
Dann habe ich noch eine Frage: Ich habe vor kurzer Zeit eine Pokémon-Karte getauscht, genauer gesagt ein englisches „Dunkles Schillok“ (siehe Bild links). Meine Frage: Was hat es mit dem „Feuerwerk“ im Hintergrund auf sich? Ist die Karte vielleicht besonders selten?
Vielen Dank,

euer Leser Niklas Hammerl

N-ZONE: Zunächst einmal danke für dein Lob, wir bemühen uns natürlich auch weiterhin, ein informatives Magazin für euch zu produzieren. Und hier gleich noch eine gute Nachricht, dein Mii hat in der letzten Ausgabe bei unserem ProMii-Wettbewerb gewonnen – Glückwunsch nachträglich! Und hier die Antwort zu deiner Frage bezüglich der eingetauschten Pokémon-Karte: Das „Feuerwerk“ im Hintergrund ist einer der Spezialeffekte, mit denen die Pokémon-Karten gelegentlich verschönert werden. Bei deiner Karte handelt es sich also um eine Spezialausführung, die den Namenszusatz „Reverse Holo“ trägt. Bei Ebay erzielt ein solches „Dunkles Schillok“ (oder „Dark Wartortle“) Verkaufspreise von zirka drei bis fünf Euro. Demnach ist dein Exemplar eine ordentliche Karte, die zwar selten, aber nicht übermäßig teuer ist.

EINE NINTENDO-DS-SAMMLUNG DER SUPERLATIVE

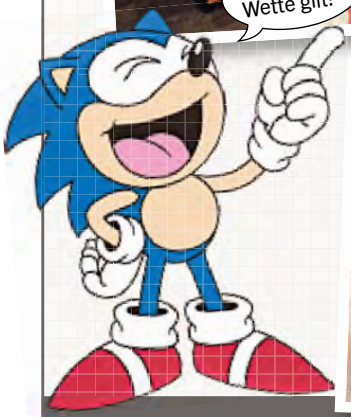
Hallo liebe N-Zone,

erst mal ein Kompliment an eure Zeitung: Ihr seid echt super. Ich bin ein großer Nintendo-Fan, und das seit der ersten Stunde. Vom NES bis zum 3DS ist mir nichts durch die Finger gegangen. Aber seit vier Jahren habe ich mich voll auf den DS eingeschossen. Ich habe für euch mal meine Sammlung fotografiert. Würde mich freuen, wenn ihr das Bild in der nächsten N-ZONE veröffentlicht.

Liebe Grüße, Steffi

N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Wir verlangten von euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem ihr in einer kugelrunden, rosafarbenen Kirby-Verkleidung zu sehen seid. Als weitere Wettbedingung forderten wir, dass ihr einen aufgespannten Regenschirm hochhaltet. Außerdem sollte auf dem Foto zu sehen sein, wie ihr mit dem aufgespannten Regenschirm heranfliegende goldene Sterne abwehrt. So wie es aussieht, haben wir euch diesmal wohl eine besonders schwere Aufgabe gestellt, denn es gab insgesamt nur zwei Einsendungen, einmal von Robin Winopal (oberes Bild) sowie ein Foto von Simone und Lars Winzer (unteres Bild). Herzlichen Dank für eure Bemühungen, doch damit gilt die Wette leider als verloren!



DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 29. Mai 2013 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DIE WETT-EINLÖSUNG:
Obwohl Uwe diesen Monat gewonnen hat, erklärte er sich trotzdem bereit, seinen Wetteinsatz abzuleisten. Das bedeutete, eine Woche lang im Verlag keinen Aufzug zu benutzen und jeden Tag mehrmals vier Stockwerke zu erklimmen. Was tut man nicht alles für seine Figur!

DIE AKTUELLE WETTE:
Unser Uwe wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. Ihr schickt uns ein Foto, auf dem zwei Personen zu sehen sind, die als Donkey Kong und Diddy Kong verkleidet sind.
2. In einer Hand sollt ihr jeweils eine Banane halten, während ihr mit der anderen Hand auf einem Fass herumtrommelt.
3. Wir wünschen uns eine dschungelartige Kulisse für das Foto.

Falls er sich irrt, verpflichtet sich Uwe, beim nächsten Redaktionsgrillen ein Fässchen Bier zu spenden und nach dem Austrinken auf dem leeren Behälter ein Trommelsolo vorzuführen …

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unseres Lesers Ralf Haug hat uns am besten gefallen!

Jetzt seid ihr dran: Was sagt das kleine Mädchen mit dem Buch zu dem Mann mit dem Hut in dieser Szene des Cover-Artworks von *Animal Crossing: New Leaf*? Schickt eure Texte bis zum 29. Mai 2013 an redaktion@n-zone.de!

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das aktuelle **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das **Zelda**-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
- ❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
- ❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
- ❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
- ❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

862344

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

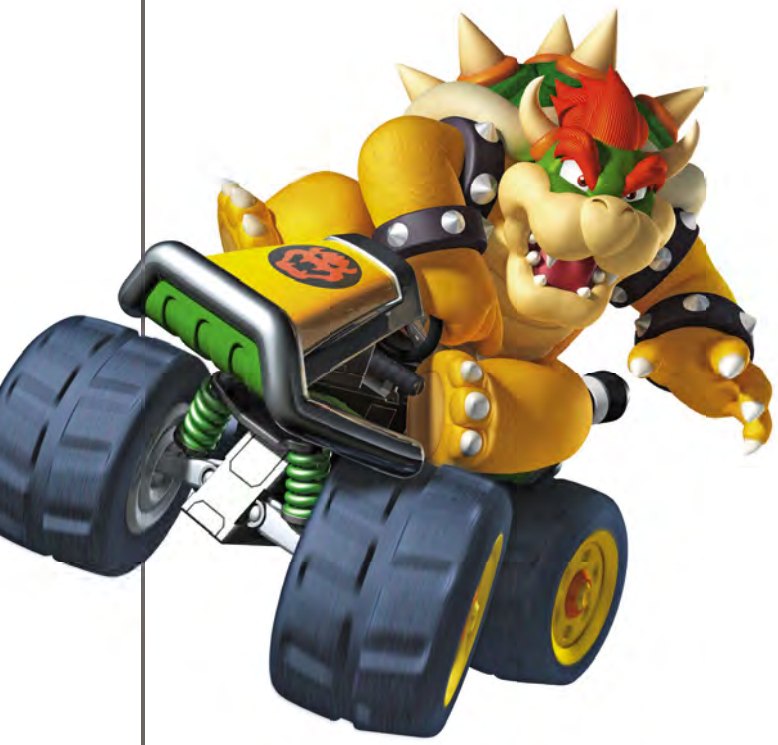
Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

AKTUELLES VOM FRÜHLINGS-TURNIER

Unsere Frühjahrs-Meisterschaft befindet sich in der heißen Endphase. Neben der großen Ausscheidungsrunde zwischen Gruppe A und Gruppe B wurde auch das Achtelfinale bereits absolviert. Die entsprechenden Gewinnerlisten findet ihr im Anschluss.



1. In Absprache mit den Teilnehmern haben wir die Zeitfenster der letzten Runden etwas verlängert, damit möglichst viele der geplanten Ausscheidungsläufe auch tatsächlich stattfinden können und nicht aufgrund von Terminfindungsproblemen ausfallen müssen.

2. In diesem Zusammenhang verschiebt sich das in der letzten Ausgabe der N-ZONE bekannt gegebene Zeitfenster für die Finalrunden etwas nach hinten. Zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe wurde zeitgleich das Viertelfinale durchgeführt.

3. Das Finale der Frühjahrs-Meisterschaft wird voraussichtlich in der Woche nach Pfingsten stattfinden und in der nächsten Ausgabe der N-ZONE präsentieren wir euch dann endlich den stolzen Gewinner unseres *Mario Kart 7*-Turniers.

4. Für die bestplatzierten Piloten hat uns Nintendo drei oberschicke *Mario Kart 7*-Pokale zur Verfügung gestellt. Das bedeutet, es wird noch vor dem Finale ein Rennen um den dritten Platz veranstaltet! Weitere Details zum Turnier findet ihr wie immer in der Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“! Wenn ihr euch an zukünftigen Turnieren und Aktionen beteiligen möchtet, einfach auf der Facebook-Seite der „N-ZONE-Superliga“ auf „Gefällt mir“ klicken!

GRUPPE A VS. GRUPPE B

★ Jonas Knopp	vs.	Alex Stinson
Jonas Hamer	vs.	★ Marc Severin
Steini DerMargus Steinmetz	vs.	★ Mehrschad GhelichKhani
Daniel André Homp	vs.	★ Steven Milbert
★ Robin Cheah	vs.	Pascal Kraus
Turtok Rules	vs.	★ Marco Poloo
★ V-co Koopz	vs.	Simon Orosch
★ Chri Hufler	vs.	Jesper Koelmann
★ Thommy Sche	vs.	Michael Pumberger
★ Nico Schulz	vs.	Fute Futmatron
Marc Like Toast	vs.	★ Sebastian Wimmer
★ Andre Hölscher	vs.	Yannick Stoll
Marvin Ga	vs.	★ Alexander Stütz
★ Fabian Marmor	vs.	Einfach Tamara

★ = Teilnehmer mit der Sternchen-Markierung sind aus der Spezialrunde „Gruppe A vs. Gruppe B“ als Gewinner hervorgegangen.

In der Spezialrunde gab es leider zwei völlig ergebnislose Paarungen („Max Voß vs. Kevin Heller“ und „Julian Pitzer vs. Alex Pfeiffer“). Alle vier Teilnehmer sind damit leider raus. Die dadurch frei gewordenen Startplätze im Achtelfinale gingen an: Steffi Aschenbrenner (Wildcard aus Gruppe B) sowie Jonas Hamer (Wildcard aufgrund von Unstimmigkeiten während des Rennverlaufs).

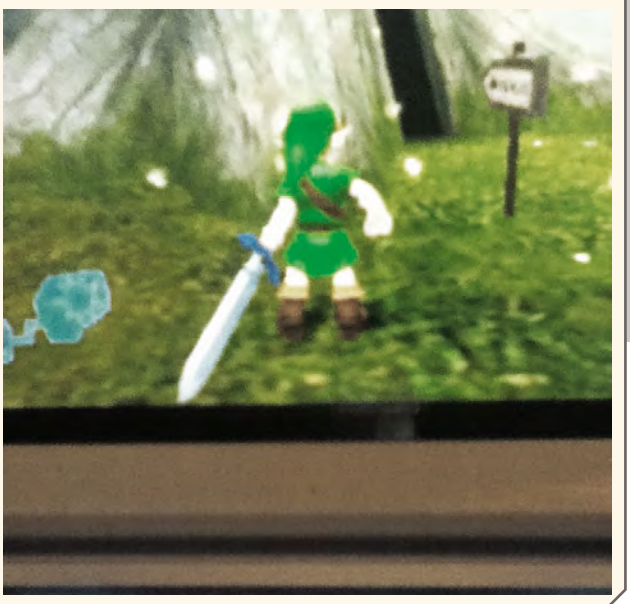
ACHTELFINALE

Alexander Stütz	vs.	★ Sebastian Wimmer
★ V-co Koopz	vs.	Steven Milbert
Marc Severin	vs.	★ Mehrschad GhelichKhani
Jonas Knopp	vs.	★ Robin Cheah
Steffi Aschenbrenner	vs.	★ Nico Schulz
Fabian Marmor	vs.	★ Thommy Sche
Jonas Hamer	vs.	★ Andre Hölscher
★ Chri Hufler	vs.	Marco Poloo

★ = Teilnehmer mit der Sternchen-Markierung sind aus dem Achtelfinale als Gewinner hervorgegangen.

FACEBOOK-SCHMANKERL

In unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ dürft ihr natürlich auch interessante oder witzige Bilder posten. Eines davon stammt von Oskar Bentele, der einen äußerst witzigen Fehler bei *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* entdeckt hat. Hier noch die Textzeile, die er zu seinem Foto geschrieben hat: „So ich hoff mal, dass ihr es anguckt, diesen geilen Bug hatte ich beim zweiten Durchzocken von *Ocarina of Time 3D*!“



TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der N-ZONE-Superliga beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

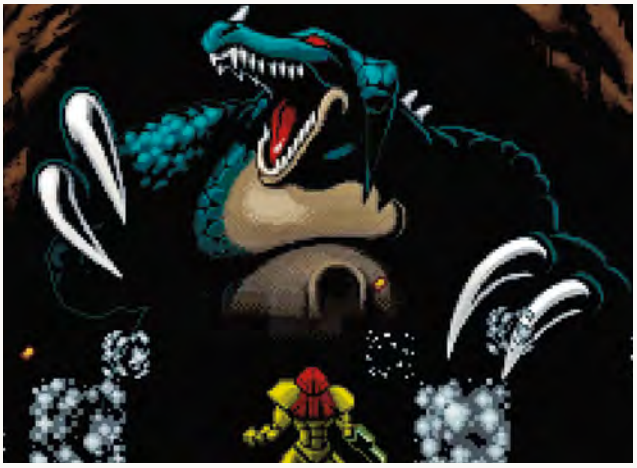
1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

Hier spricht der Leser: Auf diesen Seiten veröffentlichen wir eure Leserbriefe und E-Mails. Und was noch besser ist: Wir beantworten eure Zuschriften sogar!

DIE RUHE VOR DEM VC-STURM

Sie war und ist eines der wichtigsten Verkaufsargumente für die Wii: Nintendos Virtual Console – sicherlich eine der besten Retro-Spielebibliotheken aller Zeiten! Umso verblüffender erschien es uns daher auch, dass ihr Inhalt zum Marktstart der Wii U noch gar nicht verfügbar war. Nun hat dieser untragbare Zustand endlich ein Ende: Die Virtual Console setzt die Segel in Richtung Wii U! Im Moment befinden wir uns ja noch in der Vorgeplänkel-Phase, die Nintendo mit dem ganz gemächlichen Release erfreulich kostengünstiger Retro-Games feiert – doch täuscht euch nicht, da kommt schon bald eine echte Spiele-Lawine auf euch zugerollt! Wenn wir da allein an den riesigen Software-Fundus des Game Boy Advance denken, dessen Spieleangebot ja ebenfalls Teil des Wii-U-VC-Lineups werden wird, kann einem als Retro-Gamer ganz schwindlig werden! *Metroid Fusion* und *Zero Mission*. *Advance Wars 1* und *2*. *The Legend of Zelda: The Minish Cap*. *Golden Sun*. *Final Fantasy VI Advance*. *sabber* …

Das Thema Game Boy Advance bringt uns übrigens zu einem weiteren Vorteil der Wii-U-Virtual-Console, der auf den ersten Blick gar nicht so offensichtlich erscheint: der kleine Bildschirm des Gamepads. Auf dessen eingebautem Screen lassen sich die auf der Konsole laufenden VC-Spiele ja bekanntlich auslagern und lösen so nicht nur Familienkonflikte über das aktuelle TV-Programm, sondern auch das Problem zu großer Bildschirmdiagonalen für zu alte Spiele. Jeder, der einmal Games wie *Silent Hill*, *Gradius* oder *Ocarina of Time* auf einem Fernseher mit 30 oder mehr Zoll gezockt hat, weiß, zu was für einem hässlichen Pixelbrei diese Klassiker auf modernen Screens mitunter mutieren. Die alten Spiele waren einfach nie für dermaßen mächtige Bildschirme gedacht – wer mit ähnlichen Schwierigkeiten zu kämpfen hat, dürfte im Wii-U-Gamepad eine wirklich elegante Lösung finden.



Zum Schluss möchten wir uns noch für euer überwältigend positives Feedback zu unseren neuen Leserbriefseiten bedanken! Offenbar kam die Änderung auf vier Seiten Postecke bei euch echt gut an und wie ihr sehen könnt, tummelt sich auch in dieser N-ZONE-Ausgabe ein ganzer Berg voll Zuschriften. Das ist schon außergewöhnlich: Unser Magazin bekommt mehr Bilder und Fotos ab als manch andere Zeitschrift E-Mails. Dafür noch einmal vielen Dank vonseiten der gesamten Redaktion – und lasst weiter die Stifte und Tastaturen glühen!

Euer N-ZONE-Team

IM ROUTER SPUKT'S

Hallo liebes N-Zone-Team!
Danke, dass ihr euch meinen Fragen widmet. Ihr seid das beste Magazin, das ich je gelesen habe.

N-ZONE: Das stimmt.

Nun zum Wesentlichen: Ich habe versucht, meine Wii mit dem Internet zu verbinden. Trotz meines Wii/Wii-U-LAN-Adapters und des LAN-Kabels bekomme ich immer wieder Fehlercode 52020.

Dieses erschreckend gute Fanart des Pokémon Haunter (in Deutschland besser bekannt als Alpollo) stammt von der österreichischen Künstlerin Lisa Heschl.

Ja, ich habe in den Verbindungseinstellungen LAN aktiviert. Es wäre schön, wenn ihr mir helfen könntet.

N-ZONE: Uff. Du schreibst ja noch nicht mal, von welcher Firma dein Router/Modem stammt – und selbst dann wäre es ziemlich knifflig, dir zu helfen, ohne dich direkt persönlich zu besuchen und deine Kabelverbindung in Augenschein zu nehmen. Das ist eigentlich ein Fall für den Hersteller deiner Internet-Hardware und für Nintendos technischen Support. Hat dein Router eine Funktion, die es ihm erlaubt, neu aufgeschaltete Geräte automatisch zu erkennen und mit einer eigenen IP-Adresse zu versorgen? Wenn ja, muss diese Option aktiviert sein, ansonsten ignoriert dein Router die Verbindungsversuche der Wii. Auch da kann dir der Kundenservice des Herstellers weiterhelfen. Warst du schon mal auf der Kundenservice-Seite von Nintendo? Die haben da sehr anständige Anleitungsvideos zur Lösung etlicher technischer Probleme und eine vollständige Bibliothek aller Wii-Fehlercodes. Geh zu www.nintendo.de, wähle „Kundenservice", „Wii", „Fehlersuche" und klicke dann in der Menüleiste auf der linken Seite auf „Fehlercodes". Nun taucht eine neue Seite mit einer Suchfeld-Eingabe auf. Tippe hier „52020" rein und klicke dann in der sich öffnenden Seite auf das graue Nintendo-Logo. Das sollte dich nun auf die Seite mit den Fehlercodes 52000–52099 geleiten, wo du übrigens auch eine schöne Anleitung zur manuellen Herstellung einer Internetverbindung mit der Wii findest. Das ist zwar eine tierisch nervige Zahlenfummelei, könnte aber helfen.

Noch eine Frage: Es kommt zwar etwas spät, aber wird es eine Fortsetzung von *Mario Slam Basketball* auf dem 3DS geben? Und ob Square Enix dann auch mit dabei ist, wäre mir ebenfalls wichtig.

N-ZONE: Meine Güte, Jacqueline, das ist ja jetzt sieben Jahre her! Dass du dich an das Spiel überhaupt noch erinnerst – es muss dich wohl schwer beeindruckt haben, was? Im Moment steht kein Nachfolger auf dem Plan, wir können uns auch kaum vorstellen, dass da in absehbarer Zukunft was von Square Enix kommt.

Vielen Dank! Mit freundlichen Grüßen, **Jacqueline Frank**

HÖRSTURZ

Hallo liebes N-Zone-Team,
auch von mir noch mal ein großes Lob an eure Zeitschrift (ich hatte euch schon einmal geschrieben). Die Artikel sind stets spannend verfasst und haben mich jahrelang vor Fehlkäufen bewahrt. Da mein 3DS nach ausgiebigem Gebrauch in die „Monate“ gekommen ist, habe ich mir vorige Woche den 3DS XL zugelegt. Die viel größeren Bildschirme hatten es mir sofort angetan, sieht sehr schick aus.

N-ZONE: Wir mögen den 3DS XL auch sehr gerne. Gar nicht mal in erster Linie wegen seiner größeren Bildschirme, sondern weil man da auch als gestandenes Mannsbild mit zwei entsprechend großen Pranken ordentlich was in der Hand hält und das ganze Teil einfach komfortabler bedienen kann. Kampf dem 3DS-Tennisarm!

Doch als ich das gute Stück eingeschaltet habe, war ich ganz schön von dem Sound enttäuscht – ich zocke unter anderem mit Vorliebe Musikgames und Rhythmusspiele. Was hat sich Nintendo dabei gedacht? Das Gerät piepst so leise wie eine Maus. Wenn drei Meter daneben noch ein Fernseher läuft, hört man gar nichts mehr. Ich habe das DS-Spiel *Jam with the Band* doppelt, sodass ich den 3DS und den 3DS XL voll aufdrehen konnte – mit demselben Lied. Der 3DS hat den 3DS XL komplett übertönt. Der normale 3DS hat einen angemessenen Sound für ein Handheld. Damit war ich auch immer zufrieden, selbst wenn mein iPhone bei halb aufgedrehter Lautstärke doppelt so viel hergibt. Ich habe den 3DS XL schweren Herzens wieder zurück ins Geschäft geschafft.

N-ZONE: Wow … du hast tatsächlich … wow …

Ich finde, dass bei einem Handheld auch der Ton aus dem Lautsprecher eine große Rolle spielt, unabhängig von Kopfhörern. Nintendo muss bedenken, dass auch Erwachsene (ich bin 36) sich am 3DS erfreuen. Sie sollen bei den nächsten Geräten nicht an der falschen Stelle sparen! Vielleicht könnt ihr das mal als Redaktion an Nintendo weiterleiten …

N-ZONE: Nintendo liest in der N-ZONE teilweise mit, insofern … ja ;). Aber ganz ehrlich: Du brauchst einen vernünftigen Kopfhörer. Dasselbe gilt für jeden anderen Handheld-Spieler. So gut kann kein portabler Lautsprecher sein, dass er auch nur an ein halbwegs vernünftiges Headset rankommt, allein schon eines brauchbaren Stereo-Erlebnisses wegen. Deine Mitmenschen im Bus, Zug, Wartezimmer und Co. werden es dir ebenfalls danken. Wir können deinen Standpunkt natürlich verstehen, trotzdem: Kopfhörer!

Jetzt noch ein Problem: Ich habe bei mir zu Hause eine 6.000er-Internetverbindung mit einem Vodafone-Router (easyBox 803). Ich kann das 3DS-Spiel *Mario Kart 7* nicht online zocken. Es kommt keine Verbindung zustande oder diese bricht mittendrin ab. Bei *Tetris* bekomme ich, wenn ich Glück habe, online einen statt sieben Gegner auf den Bildschirm. Bei *Tekken* und *Street Fighter* klappt's mit einem Gegner (war beim 3DS XL genauso). Wenn ich bei meinem Freund bin (der hat eine 16.000er-Leitung) oder meinen Vater besuche (da wartet eine 50.000er-Leitung auf mich), geht *Mario Kart* online mit sieben Gegnern ohne Probleme. Liegt das an meiner 6.000er-Leitung? Aber komisch, *Asphalt 7* auf meinem iPhone läuft über mein WLAN online wie geschmiert, dasselbe gilt für alle anderen Online-Games. Und da habe ich zum Teil mehr als zwölf Gegner. Mein Vodafone-Vertrag läuft Ende des Jahres aus. Jetzt ist die Frage, ob ich zur Telekom wechseln soll (da sind im Moment sowohl mein Freund als auch mein Vater). Aber meine 6.000er-Leitung bleibt ja trotzdem dieselbe, vielleicht ist aber der Router von der Telekom besser, was mein Freund vermutet. Habt ihr da Erfahrung? Ich wäre dankbar für einen Tipp – und will euch nun nicht länger nerven :-).

N-ZONE: Argh! Noch mehr Tech-Support! Wie gesagt, zu eurer Hardware würden wir euch echt gerne helfen, allein wir können es nicht! Dazu müssten wir erstens die Baupläne der Routerfirmen im Inventar haben und zweitens diese verstehen können. Was wir dir aber auf jeden Fall mitteilen dürfen, ist dass deine Probleme wohl nichts mit der Bandbreite deiner Leitung zu tun haben. 6.000kbps reichen dicke für ein Online-Spiel, die Datenmenge, die nur beim Zocken im Internet (also nicht beim Download von Patches etc.) anfällt, ist normalerweise ausgesprochen gering.

Welcher Retro-Videospieler würde nicht gerne in diesem Hotel einkehren? Das Foto ist in Amsterdam entstanden und stammt von unserem Leser Nicolas Thiele.

Ein viel größeres Problem sind da eher Ping und Latenzzeiten, also die Dauer, die dein Internetsignal braucht, um beim Spieleserver anzukommen. Das kann wiederum sehr wohl mit deiner Leitungsqualität und dem Standort deiner Wohnung im DSL-Kabelnetz zusammenhängen. Übrigens musst du nicht unbedingt deinen Internetanbieter wechseln, nur um an einen anderen Router zu kommen. Kauf dir einfach einen neuen oder leih dir vielleicht mal das Gerät von deinem Freund oder Vater aus, um nachzusehen, ob es mit deren Hardware besser funktioniert.

Macht weiter so wie bisher! Mit freundlichen Grüßen (und in der Hoffnung auf eine N-Zone-App),
Katrin Schwartinski

APP DAMIT

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
ich habe in der letzten Ausgabe 04/13 die Anfrage von Florian Schmitt nach einer N-ZONE-App gelesen. Da ihr geschrieben habt, dass die Umsetzung nochmal diskutiert wird, wenn viele Leser ihr Interesse daran bekunden, möchte ich mich hiermit anschließen. Auch ich wäre sehr interessiert an einer App für Android-Systeme, in der ihr über aktuelle Neuigkeiten oder Aktionen im Zusammenhang mit eurem Heft berichtet. Ihr habt zwar eine recht ordentliche mobile Webseite, den Komfort einer eigenen App erreicht man damit aber nie.

N-ZONE: Normans Brief parken wir hier mal stellvertretend für all die Zuschriften, die uns mittlerweile zum Thema N-ZONE-App erreicht haben. Wir packen das Thema höchstmöglich auf unseren To-do-Stapel!

Ich würde mich freuen, wenn ihr euch des Themas mal annehmt. Ansonsten: Macht weiter so wie bisher :-). Mit freundlichen Grüßen, euer treuer Leser,
Norman Henges

THE MUFFIN IS A LIE

Hallo liebes N-Zone-Team!
Ich wollte mich mit einiger Verspätung für euer Kuchenrezept bedanken. Ich habe aus dem Teig Muffins gemacht, und die schmecken echt toll :-))! Außerdem wollte ich euch noch meinen letzten Jahrmarktgewinn zeigen. Anbei schicke ich euch ein Foto mit! Sorry, wenn es etwas groß ist ;-))!

N-ZONE: Wow, du hast einen Pilz mit Beinen gewonnen! Und einen putzigen noch dazu! Der könnte glatt in jedem Nintendo-Titel mitspielen, darum drucken wir ihn auch unten links ab :).

In einer weiteren E-Mail sende ich euch noch ein Bild von meinen Muffins.

N-ZONE: Wir haben kein Bild von deinen Muffins bekommen. Du hast uns den Mund wässrig gemacht und dann einfach kein Foto geschickt. Gemeinheit :(.

Ihr seid echt super! Liebe Grüße,
Manuel Stock (13)

STADTBILD

Hey liebes N-ZONE-Team,
anbei ein Bild zur Aktion „Nintendo ist überall". Ich fand es in Leipzig, Dieskaustraße in Großzschocher. Schade, dass euch euer Kollege Christoph Kraus verlassen hat! Das neue Design der N-Zone gefällt mir sehr gut, auch dass es mehr Retro-Artikel sowie mehr Kaufberatung gibt.

N-ZONE: Es freut uns, dass du dich freust! Wir sind mit dem Neudesign der N-ZONE soweit auch sehr zufrieden, haben aber die Feile noch lange nicht zur Seite gelegt – ein paar Ecken und Kanten kann man stets nachbearbeiten. Echte Perfektion gibt es da einfach nicht. Vielen Dank auch für dein tolles Foto und für dein Hallo an Christoph. Soweit ich weiß, geht es ihm echt gut und er liest auch immer noch die N-ZONE mit – insofern alle mal winken, bitte! Oh, und vielen Dank auch für dein schickes Foto! Wir haben es mangels Platz jetzt einfach mal oben rechts auf Seite 93 gepackt.

Was mir jedoch nicht gefällt, ist, wie das Heft von der Seite aussieht. Wenn man die Zeitschriften in einem Stehsammler sammelt, sah es vorher deutlich besser aus von der Seite. Was mir gefallen würde, wären mehr Berichte zu Sammlungen der Leser und über Streetpass-Treffen. Okay, macht weiter so, ich freu mich immer sehr auf jede neue Ausgabe! Seid lieb gegrüßt und habt einen guten Frühlingsstart! Eure treue Leserin aus Leipzig,
Anett Pohla

RETROREISE

Hallo N-Zonler!
Ich habe den kurzen Vermerk bezüglich der N-ZONE-App gelesen und wünsche mir auch eine! Ich habe mir schon einige Funktionen ausgedacht :). Wie zum Beispiel eine News-Funktion, um immer aktuell zu sein. Oder um die Verknüpfung zwischen Heft und Online-Angebot zu optimieren, etwa mit QR-Codes, die von der App gelesen werden können, um dann Trailer anzusehen und so weiter.

N-ZONE: Ha! Dafür brauchen wir hier noch nicht mal eine eigene App! Pack dein Smartphone aus, blättere zurück auf Seite 64 und probiere mal die QR-Codes in unserer *Super Metroid*-Vorschau aus.

Da gibt es viele Dinge, die möglich wären und die Sinn machen. Ich mag den Retroteil sehr! Als Sammler (in spe) liebe ich es, diese Seiten zu verschlingen. Ich habe mich sehr über die Sammlerfibeln gefreut. Diese waren geschichtlich sehr informativ. Toll ist auch, dass der Retrobereich etwas größer geworden ist (Ist er doch?).

N-ZONE: Yep. Zusammen mit anderen Dauerbrennern wie den Leserbriefseiten. Mit dem Wunsch nach einem größeren Retro-Bereich habt ihr perfektes Timing zum Wii-U-VC-Start bewiesen!

Mir gefällt auch die Neuerung mit der N-ZONE-Zeitreise. So was hab ich mir schon länger gewünscht. Aber ich hätte gerne oder vielleicht lieber auch originale alte Artikel aus der Geschichte der N-ZONE.

N-ZONE: Wir mögen diese Rubrik auch unheimlich gerne … obwohl sie immer wieder dabei mithilft, die versammelten Redakteure an ihr fortschreitendes Alter zu erinnern. Wir haben nicht nur einen Bart, Andreas, viele der besagten Bärte zieren sogar schon vereinzelte graue Haare. Trotz dieses Angriffs auf unser kollektives Jugendgefühl verzichten wir aber nicht auf die Zeitreise – wie viele andere Konsolenmagazine in Deutschland können schließlich schon auf 15 Jahre Redaktionsgeschichte zurückblicken?!

Was ich schade finde, ist der mit dem neuen Design eingeführte runde Magazinrücken, ich mochte den eckigen mehr. Aber ist ja Geschmackssache. Solange der Inhalt passt, ist alles gut :). So, ich wünsche euch eine tolle Woche! Liebe Grüße,

Andreas Gaibel

AFFENBROT?

Hallo!
Das Rezept für Donkey Kongs Bananenkuchen habe ich ausprobiert und muss sagen: Der Kuchen schmeckt echt super! Ihr könnt dem entsprechenden Redakteur, von dem dieses Rezept stammt (vermutlich Sebastian Zelada), also ein großes Lob ausrichten.

N-ZONE: Haben wir gemacht! Dein ausgesprochen leckeres Bild hat besagter Kollege auch schon bestaunt. Mann … hast du den Kuchen ganz allein gebacken? Er sieht echt zum Reinspringen aus – und zwar kopfüber. Dazu eine dicke Kugel Vanilleeis … mmmh. Den Yoshi, der sich da mit auf dein Bild geschlichen hat, kennt Sebastian übrigens ebenfalls. Sein Bruder beherbergt seit einer ausgesprochen guten Leistung an einer fränkischen Volksfest-Schießbude exakt denselben Saurier in der heimischen Plüschecke ;).

Anbei habe ich ein Foto angefügt, das DKs Bananenkuchen in seiner vollen Pracht zeigt, zusammen mit zwei bekannten Nintendo-Figuren, die schon in einigen Spielen Bekanntschaft mit dem bananengierigen Affen gemacht haben ;). Des Weiteren möchte ich an dieser Stelle erwähnen, dass der Artikel zu *Donkey Kong Country Returns 3D* äußerst gut und vor allem witzig geschrieben wurde von Sebastian Zelada. Zum Schluss will ich noch einmal betonen, wie toll mir eurer Magazin gefällt (das neue Layout ist auch sehr gut gelungen). Macht weiter so! Mit bananigen Grüßen,

Marcel Dumke

SIGHTSEEING

Servus liebes N-Zone-Team!
Als Erstes mal ein großes Lob an euch: Euer Magazin ist informativ, enthält für jeden Nintendo-Zocker etwas und ist sehr übersichtlich gestaltet!

N-ZONE: Dankeschön! Gerade beim Thema Übersichtlichkeit wollten wir uns verbessern.

Nun zu meinem Anliegen: Ich hab schon als Kind unheimlich gern *Pokémon* auf dem Game Boy gespielt, da ich es geliebt habe, als Ash durch das Land und von Stadt zu Stadt zu reisen. Außerdem hab ich gerne die Gegend erkundet und mit Menschen geredet. Das Einzige, was mich (als Mädchen) immer störte, war das Kämpfen gegen andere Trainer.

N-ZONE: Da hast du aber ein gehöriges Missfallenspotenzial ausgelotet! Das Duell mit anderen Trainern ist schon eine recht spürbare *Pokémon*-Komponente …

Heutzutage besitze ich einen Nintendo 3DS und suche nun ein Spiel, das meinen Interessen (viel reisen, viel entdecken, wenig kämpfen) entspricht oder zumindest nahe kommt. Hättet ihr da vielleicht eine Idee?

N-ZONE: Hmmm … eine überraschend knifflige Kiste, da dein Erkundungswunsch perfekt zum Rollenspiel/Adventure-Genre passt, diese aber fast immer mit einer Vielzahl von Gefechten verbunden sind. Nur für den 3DS, ja? *Harvest Moon: Die Geschichte zweier Städte* würde dir gefallen – eigentlich auch die ganze restliche *Harvest Moon*-Serie. *Kingdom Hearts: Dream Drop Distance* ist wahrscheinlich schon zu kampflastig. *Zero Escape: Virtue's Last Reward* könnte auch noch in dein Beuteschema passen, wenn es auch etwas mehr in Richtung Thriller gehen darf (wir wissen nicht, wie alt du bist ;). Oder falls du neben einem 3DS auch eine Playstation 3 dein Eigen nennst: *The Unfinished Swan*, *Journey* und *Flower*.

Vielen Dank im Voraus, für eine Antwort wäre ich sehr dankbar :). Viele Grüße, **Elli Rogmanns**

ÜBERMENSCHLICH

Hallo liebes N-Zone-Team,
ich habe mich sehr über eure beiden Artikel zu *Deus Ex: Human Revolution* in eurer letzten Ausgabe gefreut. Ich sehe das schon richtig, dass *Human Revolution* mit dem originalen *Deus Ex* verwandt ist, oder?

N-ZONE: Ja, das stimmt. *Human Revolution* ist ein Prequel zu *Deus Ex 1*. *Human Revolution* spielt ziemlich genau 25 Jahre vor der Handlung des Originals.

Jetzt mal ganz ehrlich: Glaubt ihr echt, dass der Titel mehr wird als ein halbgares Alibi-Remake für die Wii U?

N-ZONE: Oh ja! Wir finden, das Spiel hat jede Menge Potenzial. Hier gibt es viele Redakteure, die schon ganz heiß darauf sind, das neuste *Human Revolution* ausführlich anzutesten!

Ich bedanke mich für eure Antwort und wünsche euch eine möglichst stressfreie Woche! Mit freundlichen Grüßen, **Andreas L.**

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

E3 2013 – NINTENDO „LIGHT“?

Bevor die E3-Messe in Los Angeles im Juni startet, hat Nintendo bereits eine Überraschung für seine Fans parat. Allerdings ist diese auf den ersten Blick nicht wirklich erfreulich ...

Sebastian: Nun Thomas, ich habe schlechte Nachrichten für dich. Besser ausgedrückt: Höchst ungewöhnliche und daher wirklich interessante Nachrichten!

Thomas: Sebastian, der Tag, an dem du mich mit deinen „Neuigkeiten“ überraschen kannst, musst erst mal kommen. Lass mich raten, es geht darum, dass Nintendo auf der diesjährigen E3-Messe in Los Angeles keine Pressekonferenz abhalten wird. Stimmt's oder hab ich Recht?

Sebastian: Ich sage es nur ungern, aber du hast Recht. Da sind wir schon mal beide auf der Mega-Spielemesse und dann fällt der Traditionstermin für Nintendo-Fans weg. Normalerweise fand die Nintendo-PK am Dienstagmorgen, kurz vor Eröffnung der E3 statt. Ein toller Einstieg in die Messe! Ich finde das schon irgendwie tragisch, dieses Jahr drauf verzichten zu müssen.

Thomas: Da muss ich mich deiner Meinung anschließen: „Schön“ wäre so eine PK schon gewesen, allein weil's bislang immer so war. Was hat sich Nintendo wohl dabei gedacht, mit dieser Tradition zu brechen? Ich kann mir gut vorstellen, dass sich der japanische Konzern diesen Schritt sehr gut überlegt hat. Was denkst du, könnten die Gründe sein? Keine Kohle, nix zu zeigen? Ich denke nicht ...

Sebastian: Ich denke mal, das hat mit Sony und Microsoft zu tun. Beide Gaming-Riesen stellen am Montag vor der E3 ihre neuen Konsolen vor. Da wäre eine Nintendo-Pressekonferenz 24 Stunden später eine denkbar schlechte Idee. Die Nintendo-Themen würden angesichts der neuen Playstation und Xbox völlig untergehen. Außerdem setzt Nintendo ja schon seit einer Weile auf ganz neue Kanäle, um uns mit Neuigkeiten zu versorgen. Gell, Thomas?

Thomas: Genau das vermute ich auch: Gegen Sony und Microsoft würde Nintendo mit seiner Pressekonferenz auf dieser E3 auf jeden Fall den Kürzeren ziehen, daher beschränkt man sich lieber gleich darauf, den Messebesuchern Spielbares zu präsentieren – wie etwa das neue *Mario Kart* für die Wii U. Neuankündigungen gibt's von Nintendo bereits seit Monaten fast ausschließlich via Nintendo Direct, mit dem man Millionen von Spielern weltweit erreichen kann. Die Kosten hierfür sind vermutlich recht überschaubar, die Reichweite hingegen beachtlich. Es würde mich auch nicht wundern, wenn Nintendo noch vor der E3 in einem Nintendo Direct für die Wii U weitere neue Infos zu kommenden Games verrät.

Sebastian: Ich gehe da sogar noch einen Schritt weiter und prophezeie: Nintendo wird euch die E3 direkt nach Hause liefern. Alle neuen Spiele werdet ihr mindestens als Trailer (mit spezieller 3D-Version für 3DS-Titel) oder gar spielbare Demo im eShop finden. Und zwar direkt am ersten Tag der E3. Und jeden Tag folgen neue Ankündigungen und Spiele-Highlights. Das wäre zwar ein wenig schade für uns, Nintendo würde uns damit schließlich komplett die Arbeit abnehmen, aber es wäre supercool für alle Nintendo-Fans mit Internetanschluss. Doch bevor ich mich in Mutmaßungen verliere: Nintendo wird ja dennoch auf der E3 präsent sein. Was steht denn da auf dem Programm, Thomas?

Thomas: Wir werden sicher auch in diesem Jahr wieder an üblichen kleinen Presseterminen teilnehmen und voraussichtlich wird's auch 2013 wieder den spannenden Entwickler-Roundtable für uns Journalisten geben – eine E3-Tradition, mit der Nintendo hoffentlich nicht brechen wird. Aber worauf ich am meisten scharf bin, sind natürlich die Anspieltermine an den Ständen, wo ich dann endlich *Mario Kart* für die Wii U ausprobiere. Unsere Leser dürfen sich freuen: Wir beide werden live vor Ort sein und nicht nur in der N-ZONE, sondern auch auf www.n-zone.de über Nintendos E3-Auftritt berichten.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 15% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung können Sie innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

862324

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 07/2013

ab 19.06.13 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

ANIMAL CROSSING NEW LEAF (Test)

Nintendos knuffige Simulation feiert ihren Einstand auf dem 3DS. Wir fühlen *New Leaf* in der nächsten Ausgabe der N-ZONE ordentlich auf den Zahn!

Wii U – SO GEHT'S WEITER! (Vorschau)

Wir sind uns relativ sicher, dass Nintendo in Kürze auch auf der Wii U weitere Spieleneuheiten präsentiert, die wir euch natürlich nicht vorenthalten werden!

DEUS EX: H.R. (Vorschau)

Wir werden den potenziellen Hit ausführlich daddeln und euch unsere exklusiven Spieleindrücke verraten!

PROFESSOR LAYTON (Vorschau)

Neues vom Prof: Wir liefern euch alle wichtigen Infos zum neuen *Layton*-Game für den 3DS.

Play Blu

Ausgabe 05-06/13

Die heißesten Spiele-Tests und Vorschauberichte rund um die PS3 findet ihr in der neuesten Ausgabe unseres Schwestermagazins *Play Blu*. Diesmal dabei: die Superhelden-Prügelorgie *Injustice*, *Bioshock: Infinite*, *God of War: Ascension*, *Assassin's Creed 4*, das neue *Tomb Raider*, *Saints Row 4* und als Schmankerl obendrauf noch ein großes Retro-Special!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Stefanie Groß, Lukas Schmid, Jermaine Walker, Sebastian Zelada
Redaktionsassistenz	Yves Nawroth
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	David Mola
COO	Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

Game-Server für Jedermann – einfach, schnell und günstig!

4NETPLAYERS.DE

COUNTER-STRIKE™

Counter-Strike-Server ab 2,02 Euro im Monat

BATTLEFIELD 3

Battlefield-3-Server ab 9,99 Euro im Monat

MINECRAFT

Minecraft-Server ab 2,66 Euro im Monat

TEAMSPEAK-SERVER AB 1,06 EURO IM MONAT

QR-Code scannen und hinsurfen!

Jetzt auf www.4netplayers.de informieren!

computec MEDIA

Nintendo

TROPENTRUBEL FÜR UNTERWEGS!

BRANDNEUE INHALTE – EXKLUSIV FÜR NINTENDO 3DS.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D

AB 24.05.2013 ERHÄLTLICH!

Bunter Jump'n'Run Spaß, rappelvoll mit unvergesslichen Momenten!

Spiele mit einem Freund im lokalen Multiplayer–Modus. Voll Banane!

Erforsche Donkey Kong Island und hole DK's geliebte Bananen zurück!

Auch als Download im Nintendo eShop.

© 2010 – 2013 Nintendo Co., Ltd.
Donkey Kong Country is a trademark of Nintendo.

NINTENDO 3DS XL